平成８年１月16日発行　第11巻第２号通巻第161号　昭和62年５月６日第３種郵便物認可

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

奥義絵巻

780yen

ゲーメスト
1月15日号
増　刊



敵を知り
己を知る
全キャラ完全技表
システム徹底解析
読者大プレゼント

とじ込み付録
スペシャルポスター

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.161

デカイゾーン！スゴイゾーン！楽しいゾーン!!

The Future Is Now
SNK®

NEOGEO WORLD

日本最大級の屋内型テーマパークが土浦に誕生。

ネオジオワールド

［アミューズメント・カラオケ・ボウリング・レストラン］

12月23日(祝)OPEN!



'95年12月23日(祝)、茨城県に日本最大級の屋内型テーマパーク「ネオジオワールド」がオープン！ 最先端アトラクションや、楽しさいっぱいのアミューズメントマシンが、フロアにズラリと勢揃い!!

★入場料:15歳以上(500円)/6～14歳(300円)/5歳以下(無料)

もうサイコーなテーマパーク登場!!

ネオジオワールドの中身はアミューズメントだけじゃない！
何とカラオケ、ボウリング、レストランの 3大プレイスポットを完備した複合型のテーマパークでもあるのだ。
さあ、あなたは、どこから遊ぶ？

交通アクセス
◆ＪＲ常磐線・荒川沖駅関鉄バス(土浦駅行き)大房下車◆常磐自動車道・桜土浦インターより15分●駐車場完備(400台まで)
〒300 茨城県土浦市大字中字高久保1327ー2　TEL:代表0298ー41ー3115


サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
NEO GEO
©SNK 1995
ゲーメスト1月15日号増刊サムライスピリッツ斬紅郎無双剣折り込みポスター



……その男の手に握られた刃により、人々は体液を撒き散らし、声に為らない音を発し、
地に伏して身体中の有りとあらゆる機能を停止させた。
逃げ惑う人々は男を鬼と呼び、恐怖に打ち震えた。
鬼の瞳には、何も映ってはいないようであった。

鬼の通り過ぎる道には、老若男女問わず屍が累々と山を築き上げられ、鬼はまだ殺し足り無さげに周囲を見渡し、
そして、産まれたばかりの赤子を抱く若い女を見つけた。

女は鬼を知っているのか、何か言いたげに口を動かしたが、恐怖の為か声にはならず、ただ歯がぶつかり合う音だけが響いた。
鬼の振り上げた刃は女を貫き、腕に抱かれた赤子の産声が辺りに響いた時、鬼の動きがぴたりと止まった。
人々はこの赤子も鬼の餌食になると、そう思ったが、鮮血に塗られた刃を握った鬼は、
暫くその場に佇み赤子を眺めていたが、やがて背を向け去って行った。

鬼はそれ以来、無差別に村を襲うことは無くなった。
代わって、帯刀する侍ばかりを標的とし、殺人を続行した。
鬼の行動は相変わらず掴めなかったが、少なくとも近隣の村の人々は胸を撫で下ろした。

そして、志は違えども、鬼・壬無月斬紅郎を倒すべく剣士が動き出す。

闘いは常に真剣勝負!!時代と共に歩んだサムライたち

93年6月、対戦型格闘ゲームの世界が大きく変わることになる。ネオジオ(MVS)剣術格闘、サムライスピリッツの登場がその要因である。それまではパンチとキック主体の、いわゆる殴り合いメインのゲームがほとんどだったが、サムライスピリッツでは、登場するキャラクターが、必ずなんらかの武器(主に刀だが)を手にしていたのだ。この、武器による戦闘というものの採用により、攻撃がヒットした際に血しぶきが上がったり、とどめを刺したときに相手の体が真っ二つなったりなどという過激な視覚効果が再現され、また、同時に一発一発の攻撃の重みがゲームに非常な緊張感をもたらしたのだ。また、相手の攻撃を受け続けると溜まっていくサムライスピリッツ独自のフィーチャー、怒りゲージの存在も、このゲームの魅力を語る上では大きなウエイトを占める。このゲージがMAXまで溜まると、一定時間、キャラクターの攻撃力がアップするのだ。タダでさえ攻撃力の高いこのゲームにあって、このシステムは、闘いにさらなる緊張感と駆け引きの熱さを提供してくれたのだ。これにより、サムライスピリッツはとにかく豪快で、かつ爽快なゲームになっていた。とはいえ、それは大味、さらに言ってしまえばアバウトなものでは決してなく、攻撃の当たり判定、そして、各キャラクター間のバランスも、絶妙にはかられたものだったのだ。サムライスピリッツは、従来の格闘ゲームにおいては異色な、しかし独自の完成したゲームバランスを構築していたといっていいだろう。もちろんそれは、これまでのシリーズ全作を通し、変わってはいない。また、武器の存在により、当然起こりうるであろうつばぜり合いなどのアクションもゲームシステムとして起用され、対戦に適度なリズムを生み出すことに成功した。他にも、ナコルルやシャルロット、ガルフォードや橘右京など、キャラクターの魅力に恵まれたのもこのゲームの大きな特徴といえるだろう。こうして、サムライスピリッツは格闘ゲームが林立し、競合する時代において、人気タイトルとしての地位を確実にすることとなる。ちなみに、この後シリーズの大きな魅力となる武器破壊技はこの時点では登場していないが、一定回数武器攻撃をかち合わせると、手にした武器が壊れてしまうというフィーチャーがあったということも、忘れたくないポイントといえるだろう。武器を手にしていないときにのみ出せる真剣白刃取りが、相当にテクニカルかつ華麗な技であったということも付け加えておく。

それから1年。ファンの熱い要望に応え、続編、真サムライスピリッツが登場する。登場するキャラクターはシリーズ最多の16人。ハゲ頭が2人になり、あげくじじいまで登場。さらに女性キャラが1人増え、そのキャラクターの声を千葉麗子が担当するなど、一見すると色物のようだが、内容は前作をもはるかに上回るものになっている。ゲームイメージはおよそ前作通りだが、前転、後転ができるようになり、この間に無敵時間が存在するようになったため、相手の攻撃を文字通り見切り、かわすことが可能となったのだ。真剣勝負の緊張感は、こ

SAMURAI SPIRITS

シリーズ第1作目!!
ここに、世界の剣豪が集った！

邪悪なる神、その名はアンブロジァ。
島原の英雄、天草四郎時貞の魂を惑わし、
現世へと姿を現す!!
世界の異変を察知したサムライたちの
闘いがここに幕を開ける……!!



登場キャラクター

覇王丸
橘　右京
服部半蔵
ガルフォード
ナコルル
シャルロット
柳生十兵衛
タムタム
千両狂四郎
王　虎
不知火幻庵
天草四郎時貞

真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

サムライたち、再び！
壮大なストーリーにフィナーレ!!

アンブロジァを倒して後。
ここに、邪神を目覚めさせんとしている者がいた。
そして、世界は再び異変に見舞われる。
異変の謎を探るため、サムライたちは集結する。
覇王丸の剣が、再びうなりを上げる!!



登場キャラクター

覇王丸
橘　右京
服部半蔵
ガルフォード
ナコルル
シャルロット
柳生十兵衛
千両狂四郎
王　虎
不知火幻庵
牙神幻十郎
チャムチャム
花諷院和狆
ナインハルト・ズィーガー
羅将神ミズキ
黒　子

ここにも生きているのだ。また、これと似たようなもので伏せというアクションも追加され、相手の飛び道具などをノーダメージでかわすことが可能となった。こちらが主に上段攻撃をかわすのが目的だとすると、新たに加わった下段避けというアクションは、完全に相手の下段攻撃をかわすためのものだ。他にも、相手の攻撃をぎりぎりでガードすることによって相手の攻撃をはじき、約1秒ほど動きを止めることができる受け返しなど、とにかく相手の攻撃を避けることに関するアクションが非常に充実している。武器による攻撃の爽快感を損なうことなく、よりゲーム性を高めるための、最良の方法だったといえるだろう。また、これといった利点があるわけではないが、ボタン操作によって相手を挑発することができるのもわりと大きな特徴。また、これと似たもので、コマンド入力によってぬいぐるみに変身することも可能。直接勝負とは関係ない、お遊び技も多数用意されているのだ。と、このように、真サムライスピリッツでは、基本システムだけでも大幅なマイナーチェンジがはかられている。ここまでくると、もはや前作の面影もないが、それでもサムライスピリッツの世界は完璧に再現しているのだから驚かされる。そのサムライスピリッツから引き続き登場しているキャラクターは、新キャラクターに対抗するべくか、そのほとんどが新たな必殺技を覚えたか、もしくはマイナーチェンジをした。そして必殺技を語る上で忘れてならないのが、武器破壊技の存在だ。前作ではただ攻撃力を上げる目的しか持たなかった怒りゲージだが、今回は、ゲージがMAX間で溜まった瞬間、キャラクターは裂帛の気合いを発するとともに一定時間無敵になるようになった。その間動くことはできないが、技を出したりすることによってその時間をキャンセルすることはできる。そしてキャラクターが怒っている間、武器破壊技を出すことができるようになるのだ。この必殺技がヒットすると、相手は一定時間、武器を使った攻撃ができなくなってしまうだけでなく、こちらの武器による通常攻撃をガードしても、削りのダメージを受けてしまうのだ。ハデな画面効果とは裏腹に、武器破壊技自体の攻撃力はそれほど大したことはないが、この技の存在によって、戦略性がより広がったことは間違いのない事実だ。また、武器破壊技とはまったく性質を異にするが、ガルフォード、服部才蔵、覇王丸、ナコルルの4人のみ秘奥気という隠し必殺技を持っていたというのも、特徴的だ。

そして、95年、11月。サムライスピリッツシリーズ最新作のサムライスピリッツ・斬紅郎無双剣が登場した。キャラクター数は全14人と真サムライスピリッツよりは減ったものの、修羅と羅刹の対極選択により、実質的にはかなりのボリュームとなっている。

また、これまではABが斬り、CDが蹴りというようなボタン配置だったが、今作はABCが斬りでDのみ蹴りというように変更された。また、基本的には必殺技をのぞいて投げという攻撃方法がなくなり、これまで以上に真剣での渡り合いというところに重点が置かれたのである。他にもにらみ合い、攻撃避けや裏まわりなどといったシステムが追加され、よりテクニカルなゲームとして生まれ変わった。このサムライスピリッツ・斬紅郎無双剣は、斬り合いというシリーズ最大の魅力において、最高峰を名乗るにふさわしいものになっているのだ。

すべてが謎に包まれた存在、黒子。果たして彼は何者？

サムライスピリッツシリーズの影の立役者として、キャラクターたちの闘いを見守ってきた存在、それが黒子だ。右に左に飛び跳ねながら、攻撃が当たるたびに赤と白の旗を振る彼に、妙な親しみを感じてしまった人も多いことだろう。最初のサムライスピリッツでは、ただ審判役を果たしていただけの彼だが、真サムライスピリッツで初めて、他のキャラクターたちと等身大の、闘うことができる存在としてのデビューを果たした。隠しコマンドでプレイヤーキャラとしても使えるが、真の恐怖が味わえるのは、一定の条件を満たすことによって登場するCPUキャラの黒子。SNKの他の格闘ゲームで見たような必殺技を多彩に使い分ける強者として、プレイヤーの前に立ちふさがるのだ。もちろん、黒子に負けるとゲームオーバーだ。ゲームセンターでは、画面後方から飛び出してくる黒子の姿に、戦々恐々としながらプレイしている姿がよく見受けられた。

そして、今回。これまで審判役を務めてきた黒子は、姿を見せない。闘いが始まる前に相手との間合いを調整できるのも、審判の黒子がいないからだという説もあるが、とにかく。最初から姿を見せてはいないが、何らかの出番は用意されているはず、だ。……とか、ちょっとしらじらしい気もするが、この場はそういうことで、おさめておきたい。



▲黒子登場！　詳細はここでは述べないけどね。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

今度の舞台は日本だ！
鬼をめぐり、刀と刀が火花を散らす

誰彼かまわずその刃の雫とし、
鬼と恐れられた存在がいた。
しかし彼は、ある日突然、その姿をくらます。
その真意は何か？
ここに、独りの少年が立ち上がった……。



登場キャラクター

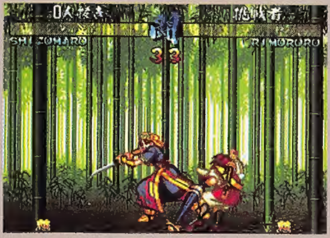
覇王丸	リムルル
橘　右京	緋雨閑丸
服部半蔵	首斬り破沙羅
ガルフォード	花諷院骸羅
ナコルル	天草四郎時貞
千両狂四郎	壬無月斬紅朗
牙神幻十朗	黒　子

侍魂
斬紅郎無双剣
基礎ノ章
《ゲームシステム》

前作までとの変更点

シリーズの三作目を数える『斬紅郎無双剣』では、多くの新システムと、それに基づく新しいアクションが追加され、システム面でかなりのマイナーチェンジがなされている。新しく採用されたシステムには、K・O・Fシリーズの攻撃避けに似た「見切り」や、ガードを無効化する「防御崩し」などテクニカルなものが多く、これらのアクションを駆使することで前作、前々作よりもさらに高度な勝負を楽しめるようになったのだ。『怒りゲージ」や「鍔ぜり合い」といったシリーズ定番のシステムに関しても、操作方法が変わったり新たなフィーチャーが付加されていたりといくつかの変更点がある。まずはこういった新しい要素を理解することが、ゲームを知る第一歩と言えるだろう。

もう一つ、これまでとの大きな違いとして挙げられるのが、プレイヤーの実力に合わせて使用キャラのレベルを変えられる「レベル選択」のシステムが付いたことだろう。



▲シリーズで見るとゲーム性はかなり斬新。



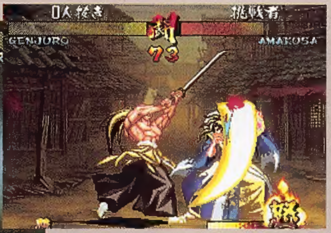
▲プレイヤーによっては有難いシステムだ。

基本／特殊操作の説明

八方向レバーの基本的な使い方は、前作までとまったく変わっていない。ただ本作から空中ガードが可能になっているので、空中にいるときでもレバーを後ろに引いておくと相手の攻撃を防ぐことができる。A・B・C・Dの四つのボタンの使い方は、少し変更されている。これまではA・Bボタンが弱と中の斬り攻撃(素手の時はパンチ)、C・Dボタンが弱と中の蹴り攻撃に割り当てられ、ABとCDの同時押しでそれぞれの強攻撃を出していた。だが今回は、表を見てもらえばわかるとおりA・B・Cボタンが弱・中・強の斬り攻撃に、Dボタンが蹴り攻撃になっているのだ。ボタンでの使い分けができなくなった蹴り攻撃は、レバー入力との組み合わせ技を変えられる。立ったままで相手の足元を狙う下段狙い攻撃や、相手を転ばせる足払いなどの蹴り技は、どのキャラも有効度が高く、攻めの組み立てにおいて重要なウエイトを占めているぞ。少々、これまでとは勝手が違うので多少の慣れが必要かもしれないが、使いこなせれば斬り攻撃にも劣らない強力な武器になる。最強を目指すなら必ずマスターしておきたい攻撃だ。一方の斬り攻撃だが、こちらはボタンひとつで強攻撃が出せるようになったこと以外にさしたる変化はない。感覚も変わっていないので、なんの違和感もなく使えるだろう。これまで強攻撃に使用していたボタンの同時押しだが、これには別のアクションがわりあてられている。同時押しで出せるアクションは、そのすべてがシリーズ初登場の新しいものだ。



▲斬り攻撃のような圧倒的な派手さはないが、特殊操作のアクションはとても重要なのだ。



▲相変わらず豪快、そして決まれば壮快。斬り攻撃の感覚は変わらない。

特殊操作で出せるアクションについて

通常技や必殺技とは異なる特殊操作のアクションは、共通のコマンドですべてのキャラクターが使用可能。当て身、真剣白刃取り、踏み込み、退き込みの四つは前作でも使えたおなじみのものだが、それ以外はすべて新たに登場した新アクションだ。

特殊操作のほとんどは、直接相手にダメージを与えるものではなく、攻守の勢いを逆転したり相手の隙を誘ったりなどいわば「絡め手」としての意味合いが強い。その特徴をもっとも顕著に現しているのが防御崩しと攻撃避けで、この二つを攻守に織りまぜるだけで戦い方の幅がぐっと広がるのだ。他にも、不意打ちと下段狙い攻撃は守りが固い相手に有効だし、足払いは遠い間合いから出せば敵の虚を突いて攻撃できる。このように、使いどころさえちゃんとわきまえていれば、特殊操作は様々な局面で効果を発揮する便利な代物なのである。

新アクションについて簡単に説明すると、ABボタン同時押しの「避け」とは攻撃を避ける動作をして一瞬無敵状態になれるというもの。相手の近くで同じコマンドを入力すると、背後に回り込む「回り込み」のアクションになる。「不意打ち」は小さくジャンプして斬りかかる攻撃、「防御崩し」は相手を強引に無防備にしてしまう攻撃だ。「足払い」は相手を転ばせる蹴り技、「下段狙い攻撃」は立ったままで繰り出せる立ちガード不可の攻撃、「牽制攻撃」とは隙の小さい蹴りを下段に放つ技だ。「上段蹴り」は文字どおり上段の蹴り技で、対空攻撃として機能する。ABC同時押しの「怒りゲージ溜め」とは、任意に怒りゲージをためられる積極的に使いたいアクションなのだ。

▼基本操作方法



	武器有り	武器無し
Aボタン	弱斬り	素手攻撃（攻撃力は同じです）
Bボタン	中斬り	
Cボタン	強斬り	
Dボタン	蹴　り	蹴り

ABボタン	（遠距離）見切り、（近距離）回り込み
→+BCボタン	不意打ち
←↙↓↘→	当て身、真剣白刃取り（素手の時）
→+Cボタン	防御崩し（相手を押す）
←+Cボタン	防御崩し（相手を引っ張る）
ABC同時押し	怒りゲージ溜め
↘+Dボタン	足払い（転びます）
→+Dボタン	下段狙い攻撃（立ちガード不可）
↙+Dボタン	牽制攻撃
←+Dボタン	上段蹴り
→→	踏み込み
←←	退き込み

レベル選択

テクニカルな要素がいくつも追加された本作では、前作以上に技術的な洗練度がプレイヤーの実力に反映されるようになった。まだ『真侍』のころは、テクニックで負けていても力技で勝つことができたが、今回は力技よりもテクニックの優劣が勝敗を大きく左右するため「強さ」の基準が明確なのである。レベル選択のシステムは、プレイヤーが自分の実力に合わせて剣聖（上級）、剣豪（中級）、剣客（初級）から好きなレベルを選べるというもの。ハンデが欲しい初心者の人や、よりスリリングな戦いを求める上級者のためのシステムと考えればいいだろう。

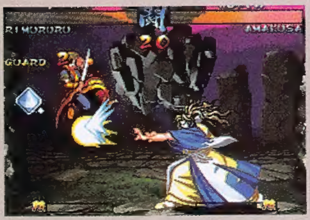
剣豪

攻めも守りも、すべての行動が自由に行えるニュートラルのモードだ。ルールによる制限を受けず、思いのままに戦いたいプレイヤーは迷わずこれを選ぼう。平等な条件で対戦するときもこのモード。


▲普通に戦いたいならこれを選ぼう、思い通りの戦い方ができる。

剣客

オートガードが働いて、相手の攻撃を五回まで自動的に防御してもらえる初心者向けのモード。ただし、技の硬直中や空振りの直後など、ガードができない状態となると話は別なので注意が必要だぞ。オートガードを利用して積極的にガードキャンセルを狙うなど、効果的な活用法をいろいろ考えてみよう。五回のガードを使い切るまでは、相手の様子を見ながら固く戦うのがいい作戦かもね。


▲今まで手が出せずにいたユーザー（特に女性）も、このモードで乱入だ！

剣聖

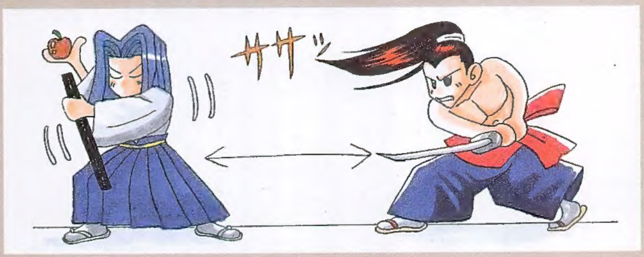
上級者用の禁断のモード。このモードを選ぶと、なんとガードが一切できなくなる。そのかわり、キャラクターは怒り状態を維持し続けるので、攻撃力は上がりっぱなしの武器飛ばし技は使い放題なのだ。とにかく防御ができないため、今までのセオリーとはまったく違う守りの戦術が必要になる。特殊操作が護身の要になる反面、攻撃力は尋常じゃないのでどんな状況からでも一発逆転が可能だ。


▲相手に反撃を許さずに攻めきる強さを持つが、守勢にまわるともう大変。

見切り

ABボタンの同時押しで攻撃を避ける動作をして、全身が一瞬無敵になるのが「見切り」だ。相手の飛び道具や遠距離からの攻撃をかわせるが、無敵時間は短いのでタイミングはかなりシビア。強斬りや飛び込み攻撃、必殺技などを先読みして出すのがベターな使い方だろう。この動作はコマンド投げも回避できるので、コマンド投げを頻繁に狙ってくる相手には効果的だ。


▲慣れるまでは何度も失敗することと思う。タイミングが非常にシビア。



回り込み

相手の至近距離でABボタンを同時に押すと、見切りではなく、素早いステップで敵の背後をとる「回り込み」のアクションになる。これで虚を突いて攻撃のチャンスを作る動きなのだが、調子に乗って多用すると先読みされて反撃されるし、見え見えのタイミングで出してもまたしかりの結果となる。つまり使いどころの難しいアクションなのである。強斬りや防御崩しなど、相手が隙の大きい技を出すのを見越して背後をとるのが基本。もしくは連続技を叩き込もう。


▲相手もすぐに反応するので素早く攻撃に転じるのだ、チャンスは一瞬！

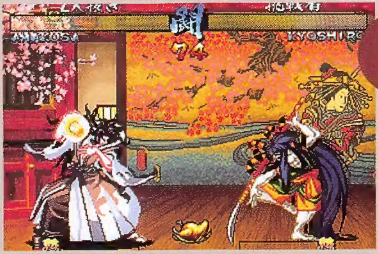


アイテム

残念ながら今回は飛脚が登場せず、アイテムだけが画面端から無造作に弊んでくる。アイテムの種類は体力回復の肉と、ダメージを受ける爆弾の二種類のみ。シリーズが進むたびに、アイテムの存在感が薄れる気がするのは気のせいかな？

前作までと違って、爆弾の爆発はガードすることができない。ガードの状態で爆発に接触すると、防御が崩れて無防備になってしまうぞ。爆弾には近づかないのが得策だ。

肉


◀肉は一種類のみだ。小さな肉はなくなってしまった。

爆弾


◀ガードが崩れたところを狙われるとかなり危険！

空中ガード

「空中ガード」は文字どおり、空中でも攻撃をガードできるシステムだ。これにより、空中でも奥深いかけひきと熱い攻防が展開される。


▲ジャンプ中はレバーを引くクセをつけよう。ガード後に反撃。

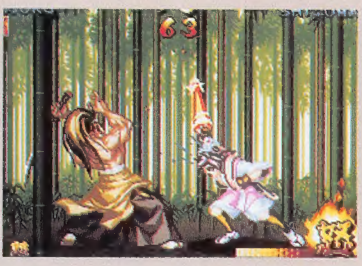
すでに格闘ゲームの定番になりつつある「空中ガード」だが、シリーズでは今回が初採用。操作は簡単で、ジャンプ中でもレバーを後ろに引いておけば相手の攻撃をガードできるのだ。ただし条件があって、そのジャンプ中に一度でも攻撃を出していたら、ガードはできない。逆にガード後の反撃は可能で、空中で攻撃を防いだあとにすかさず斬りつけるという器用な芸当もできてしまう。飛び込み攻撃を多用してくる相手に空中ガードから反撃するなど、いろんな形で応用がきくぞ。

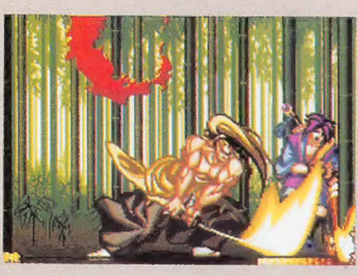

▲空中ガードに固執する相手には空中投げが有効だ。

当て身

前作から継承したアクションで、攻撃してきた相手の武器を弾き上げて、強引に隙を作る、というもの。

白刃取りのコマンドに統一されたため、操作は以前よりも複雑になった。しかし、性能はかなりアップしている。コマンドを入力すると当て身の構えをとるので、敵の攻撃とのタイミングをあわせやすくなったのだ。同じ隙を作るなら防御崩しの方が効果的だが、当て身は受けのアクションなので相手に先読みされにくく、さらに不意を突けるという利点がある。ガードに交えて使うと効果てきめんだ。





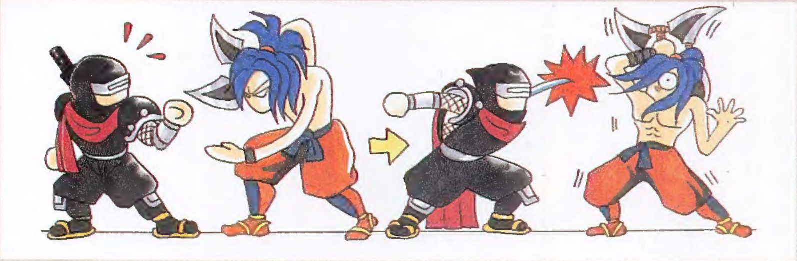
▶タイミングを外すと、あわれバッサリ斬られてしまうぞ。

◀不意を突けるが硬直は短い、すぐに追い打ちをかけろー

▼コマンドを入力すると当て身の構えをとる、構えはキャラによって違うぞ。



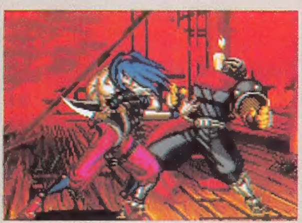
▲当て身が可能な攻撃は限られている。主に振り下ろす動きの攻撃に有効だ。



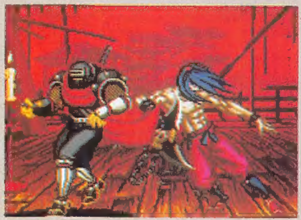
防御崩し

前作まであった投げ技が改良されたものが、この「防御崩し」だ。前か後ろにレバーを入れながらCボタンを押すとキャラクターが手を伸ばし、相手をつかまえたら突き飛ばし、もしくは引き込みで体勢を崩させるぞ。体勢を崩した相手には大きな隙ができるので、その間に追い打ちをかけられる。突き飛ばしと引き込みは、レバーを入れる方向で使い分けが可能。レバーを前に入れながらCボタンを押したら突き飛ばし、後ろに入れた場合は引き込みになるのだ。

一応投げのあつかいなので、ガードしている相手でも捕まえられる。だが敵が見切りに入っていたり、しゃがんでいた場合は、つかみのモーションが空振りして自分に隙ができてしまうぞ。特に対戦で有効なアクションだが、先読みされやすいのが大きな弱点。しかも読まれると、チャンスが一転ピンチに転じる諸刃の剣なのだ。



▲近い間合いで出さないと捕まえられない。空振りは即、死につながるぞ。



▲引き込んだほうが、やや連続技が入りやすくなる。





▶相手が避け動作に入っているか、しゃがんでいると空振りする。

白刃取り

素手のときに当て身のコマンドを入力すると、相手の武器を受けとめて蹴り倒す「真剣白刃取り」が出せる。前作でも使えたもので、さらにコマンドも変わっていないことから、手慣れた感覚で使えるアクションといえるだろう。

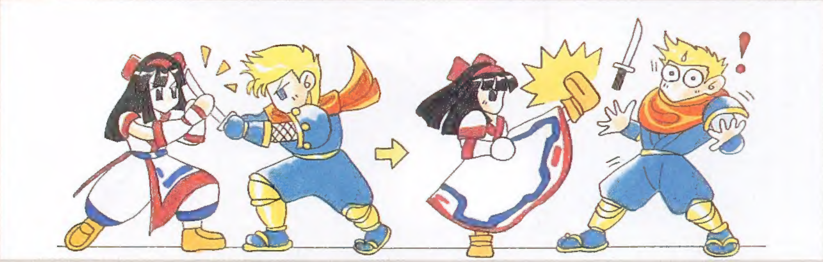
相変わらず受けとめるタイミングは難しいが、今回は相手を蹴り倒すだけでなく、その武器まで吹っ飛ばすことができる。このメリットもさることながら、とにかく見た目のアクションがカッコイイので、機会があれば少々強引なくらいに狙っていきたいところだ。



◀相手の武器攻撃とタイミングが合えば、両手で武器を挟みこむぞ。



▶その直後に相手を蹴り倒し、武器も吹っ飛ばしてしまうのだ。



白刃取りのタイミングや有効範囲は、キャラクターによって微妙に異なる。全員とまではいかなくとも、持ちキャラの白刃取りの特徴くらいは知っておきたいもの。



▲白刃取の構え。構えている時間は短く、敵の攻撃に合わせるのは難しい。

怒りゲージ

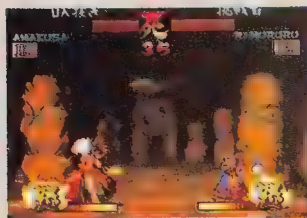
シリーズの代名詞ともいえる「怒りゲージ」は、今回ももちろん健在。敵の攻撃を受けるとゲージが溜まっていき、MAX状態になれば攻撃力のアップと共に武器飛ばし必殺技（前作では武器破壊必殺技）が使用可能になるシステムも前作と同じだ。MAXになった怒りゲージは、一定時間が過ぎるか武器飛ばし必殺技をヒットさせると0に戻ってしまう。ゲージの溜まりやすさと怒りが持続する長さはキャラごとに違う。これはキャラの性格設定が関係している。



▲攻撃を受けるとゲージが溜まるシステム。シリーズの伝統。



▼ゲージがMAX時の攻撃は、体力を半分以上減らすことも。



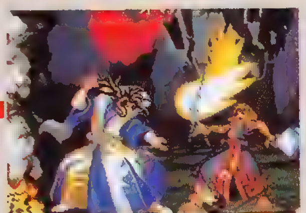
▲両者の怒りの状態で背景が変わることがあるのだ。

自力でのタメも可能

ABCボタン同時押しの特殊操作「怒りゲージ溜め」を使えば、怒りゲージを任意に溜めることもできる。ただし、敵の攻撃でゲージがMAXになった場合と、自分で溜めてMAXにした場合とでは攻撃力のアップ率や怒りの持続時間がぜんぜん違うぞ。ゲージ溜めは最高になる少し手前でやめておいて、最後は敵からの攻撃で怒った方がいいのだ。



▲ゲージ溜めをやると小気味よい鼓の音が鳴り響くぞ。溜まるスピードは、ハッキリ言って遅い。



▲自力で溜めて怒り状態に、しかし攻撃力は普通に怒ったときより少し低い。



▲さらに、持続時間が圧倒的に短い！すぐにゲージが戻ってしまうぞ。

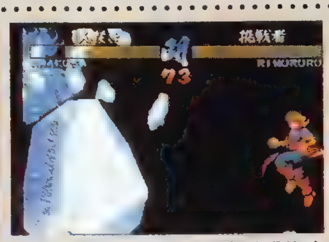
武器飛ばし必殺技

前作では武器を粉々に打ち砕く「武器破壊必殺技」が使えたが、このゲームではそれに変わる新たなフィーチャーとして「武器飛ばし必殺技」が登場している。怒りゲージがMAXになると使えるのは前と同じだが、この武器飛ばし必殺技はヒットしても武器を弾くだけで、くらった方はすぐに武器を拾うことができる。そのかわり前作の武器破壊必殺技よりは、全体的にかなり威力が高くなっているのだ。武器を落とすのはおまけのペナルティのようなもので、実質は最大の威力を持つ超必殺技だと考えていい。武器は壊せないまでも、これ一発で形勢逆転を狙える点を考慮すると、前よりも利用価値は上がったといえるだろう。それだけに、武器飛ばし技は警戒されやすく、単純に繰り出すだけでは入れさせてもらえないはず。キャンセルや連続技からのつなぎなど、自分なりの必中パターンを作ってしまうのが最良の策だろう。

キャラクターの残り体力が少なくなると、体力のゲージが赤く点滅を始める。普通に考えればピンチなわけだが、体力ゲージの点滅はチャンスを知らせるものでもあるぞ。夢中で戦っていると気がつきにくいが、体力が赤くなったキャラクターは、実は無限怒りMAX状態なのである。武器飛ばし必殺技をヒットさせても怒りゲージは戻らないので、そこからさらに武器飛ばし必殺技を仕掛けることも可能なのだ。残り体力が少なくなったときにこそ、武器飛ばし必殺技の真価が発揮されるのだ！



▲さあ、怒りゲージMAXだ。武器飛ばし必殺技が解禁された！



▲超ド派手な演出で武器飛ばし必殺技が炸裂！　前作の頃よりダメージは大きい。



▲突進系や飛び道具系など、技の種類や特徴はさまざま。威力も異なる。



▲ガードされると大きな隙だけが残ってしまう。後に待つのは容赦のない反撃。

剣聖ならいきなり使用可能

レベル選択で「剣聖」を選んだプレイヤーには、いつでも武器飛ばし必殺技が使える特権が与えられる。まあこれは、一切ガードができないという大きなリスクとひきかえなのだが。ともあれ、この特権を活かさない手はないぞ。別に難しく考えることはない。武器飛ばし必殺技が普通の必殺技の感覚で使えてしまうわけだから、通常技からのキャンセルや特殊操作をからめて積極的に使っていけばいいのだ。相手にじりじりとプレッシャーを与えよう。



▶開始前につつつと近寄り、開始後いきなり武器飛ばしもアリ。



▶武器飛ばしの魅力は派手なエフェクトに尽きる。華麗に決めるぞ！

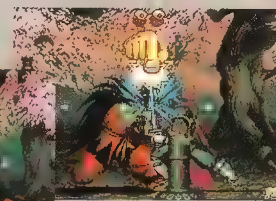
鍔ぜり合い

武器を使って闘う、このシリーズならではのシステム。緊迫した雰囲気にはさらに磨きがかかり、今回も巧みに勝負を演出してくれる。システムは前作からなんら変わりなく、やはり連打が勝敗を分けることになる。

鍔ぜり合いは、両者の武器がタイミング良く交錯するか、互いにダッシュしてぶつかると発生する。後者の条件を利用すれば、意図的に鍔ぜり合いを起こすことも可能だ。コマンド投げを狙って向かってくる忍者など、ダッシュをからめて攻めてくる相手には、こちらもダッシュで応戦して鍔ぜり合いに誘いこんでやるといい。相手のペースを乱してやるのだ。


▲ダッシュにはダッシュで対抗、鍔ぜり合いに持ちこんでペースを乱そう。

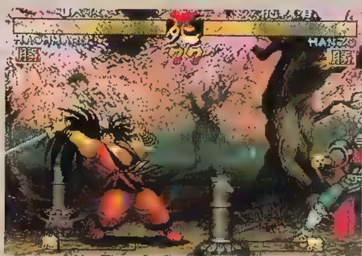

▶互いに素手の場合は鍔ぜり合いではなく「押し合い」になる。


▲双方の武器が交錯すると鍔ぜり合いが始まる。連打をあおるマークも健在。

▼武器を拾う動作は隙だらけ。相手を転ばせるなど、足止めしてから拾うべし。


結果

鍔ぜり合いの結果は、武器飛ばし、双方武器飛ばし、どちらの武器も飛ばない、の3つの中から決定される。武器を拾う動作は前作以上に隙が大きくなっているので、この結果があとの展開を大きく左右するぞ。結果が出たあとは、今度は武器を飛ばした側と飛ばされた側の、奥の深いかけひきが繰り広げられることになるのだ。


▶ボタン連打で押せ!!

睨み合い

「睨み合い」は、鍔ぜり合いの演出面を強化した新しいアクションだ。鍔ぜり合いと同じく、双方の武器がタイミングよく交錯したときに発生する。これも武器を飛ばしたり飛ばされたりといった様々な結果を生み出すものだが、どちらかというとゲームを盛り上げる演出としての意味合いが強いぞ。

睨み合いには長い回転と短い回転の2種類のパターンがある。長い回転の場合は、両方のキャラクターが向かい合いながら画面内を回転し、そのあと結果が表示される。短い回転の場合は、画面が止まると同時に鍔ぜり合いのアクションに移行するのだ。

長く回転するパターンの睨み合いは、剣士たちが視線で火花を散らすさまがかなりカッコイイのだが、タイミングがシビアで滅多に見れないのがタマに傷。回転するグラフィックは、どのキャラの物も細部まで綺麗に描き込まれているので、ぜひ全員分を見てもらいたいものだ。いつも背中ばっかり見せている幻十郎はともかく、覇王丸やナコルル、右京といった馴染み深いキャラクターたちの背中を眺めるのもなかなかオツなものだぞ。


▲格闘ゲームの演出としてはかなり型破り、そこがまた『サムスピ』らしい。


▲背後からの視点はかなり新鮮。3Dの格闘ゲームをほうふつとさせる。


▲同キャラの睨み合いはなんだか不思議な光景。他に姉妹のお見合い、ライバルお見合い、ラブラブ（？）お見合いなどがある。

▼短い睨み合いは、そのまま鍔ぜり合いに移行する。ここから連打だ！


結果

長く回転する睨み合いの結果は、武器を飛ばす・飛ばさない、双方がすりぬける、の中から決定される。鍔ぜり合いと違い、睨み合いの結果はランダムなので運を天にまかせるしかない。


▲睨み合いの結果はランダム。運を天にまかせて祈ろう。

不意打ち

「不意打ち」は、小さくジャンプしながらすばやい一撃を繰り出すアクション。威力はさほど高くないが、スピードが早く、敵のしゃがみガードを崩せるのが特徴だ。立ちのガードを崩せる下段狙い攻撃と併用して、二択攻撃で敵をかく乱するのが基本的な使い方だぞ。

この技の性能やスピードは、キャラクターによってだいぶ異なる。それぞれの長所を把握し、それを生かした使い方をマスターできれば、かなりいやらしい攻めを展開できるようになるぞ。不意打ちでネチネチ攻めるのだ！


▲しゃがみガードでカッチリ守る相手には、不意打ちでおしおきしてやるべし。

▼スピードのあるリムルルの不意打ち。奇襲に重宝するのだ。



▲下段攻撃をガードさせて、すかさず不意打ちにもっていく。いやらしい。

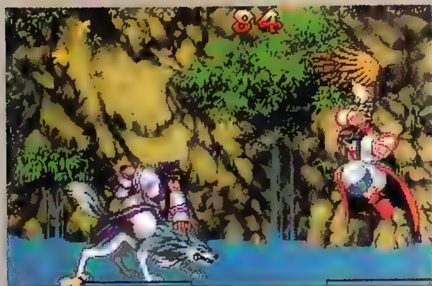
対極選択

それぞれのキャラクターに、「修羅」と「羅刹」の2つの性質を設定し、選択の幅を広げたのがこの「対極選択」のシステムだ。

剣質選択

最初は誰もが面食らったであろう、この「剣質選択」のシステム。今回は、キャラクターを選んだあとさらに「修羅」と「羅刹」の2種類の剣質からどちらかを選べるようになったのだ。同一のキャラクターでも、修羅と羅刹では使える必殺技や微妙な部分での特徴が異なっている。中には剣質が違うだけで、ほとんど別のキャラになっている者までいる。とりあえずは下の表を参照して、キャラクターそれぞれの剣質による違いを見てみるといいだろう。ゲームセンターの対戦台で乱入されたときなどは、くれぐれも相手のキャラだけでなく剣質もチェックすることだ。同じキャラと闘うにしても、剣質に合わせて闘い方を変えるぐらいの緻密さは必要だぞ。逆に乱入する場合でも、相手のキャラクターと剣質を見て有利に闘えるような選択をすれば、その時点で既に一歩リードしていることになる。そういう意味では、剣質選択のシステムはキャラ選択の幅を広げただけでなく、ゲームに一層深い戦略性を付加したといえるのだ。

ちなみに、剣質はどちらを選んでもゲームをクリアしたときのエンディングは変わらない。これで別人ではないらしいことが確認できる（笑）。


▲剣質の違いでお供の動物まで変わってしまうナコルル。狼に乗れるのは羅刹の特権、必殺技も違う。



▲キャラ選択後、次は剣質を選択する。修羅で倒すか羅刹で斬るか?


▲キャラによっては、武器飛ばし必殺技も修羅と羅刹で別のものが用意されている。演出もまるっきり違うのだ。


▲同キャラ対戦でも、剣質が違うとまるで別人同士の闘いになる。

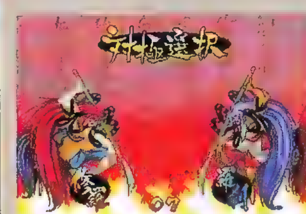


▲勝ちポーズも剣質で変わる。細かいところまで凝ってるぞ。

修羅と羅刹

幻十郎以外の旧キャラについて、修羅と羅刹の違いを簡単に説明すると、修羅が前作までの特徴をベースにしたタイプで、羅刹はリニューアルされた新しいタイプのキャラクターということになる。幻十郎の修羅と羅刹はその逆だ。新キャラに関しては、バランスのとれた性能を誇り定安した闘い方ができるのが修羅、秀でた能力を持ちテクニカルに闘えるのが羅刹という解釈が成り立つだろう。これらを考慮にいれて、自分と相性がいいのはどちらの剣質かを考えてみよう。

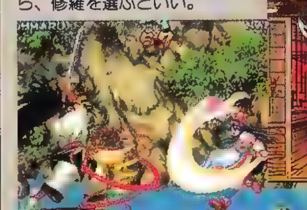
修羅と羅刹という剣質が持つ意味合いは、どうやら修羅が「正道」寄りで、羅刹が「邪道」寄りということらしい。その解釈を基準にして考えると、旧キャラの中で幻十郎だけ、リニューアルされたタイプが修羅なのも納得がいく話なのである。つまり前作の幻十郎は、羅刹の剣質だったというわけ。

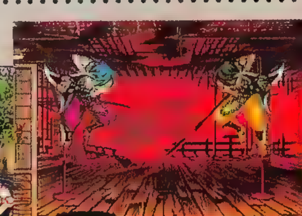


▲安定した性能の修羅とテクニシャンの羅刹、どっちを使う?


▲左の表を見ればわかるが、この男、前作では羅刹だったのだ。

▼前作までと同じ感覚を望むなら、修羅を選ぶといい。




▲この男には修羅も羅刹もないと思うのですが…。

	修羅	羅刹
覇王丸	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
ナコルル	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター（鷹を連れている）	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター（狼を連れている）
リムルル	平均的な攻撃力と動きを持った、キャラクター	ビジュアル的に激しい攻撃が多い、キャラクター
服部半蔵	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
ガルフォード	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター
千両狂死郎	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター 空中戦に長ける	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター 地上戦に長ける
橘 右京	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター 空中戦に長ける	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター 地上戦に長ける
牙神 幻十郎	前作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター	真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター
首斬り破沙羅	ビジュアル的に卑怯な攻撃を行なう、キャラクター	トリッキーな動きで翻弄するタイプのキャラクター
緋雨 閑丸	地上戦に長けているタイプのキャラクター	空中戦に長けているタイプのキャラクター
花諷院 骸羅	一撃必殺の技が多いタイプ	テクニカルな技を持つタイプ
天草四郎時貞	前々作の必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター	前々作の必殺技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター



《過去を探す少年》

緋雨閑丸（ひさめしずまる）

記憶喪失の子供。
覚えているのは鈍い光りが描く弧、朱色に染まる視界、
そして夢幻の技を使う、「鬼」。
自分の僅かな記憶を頼りに、
「鬼」が過去を捜し出せる鍵だと思い、旅を続ける。

勝利画面



登　場



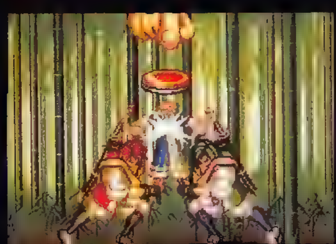
キャラ選択画面



勝　ち



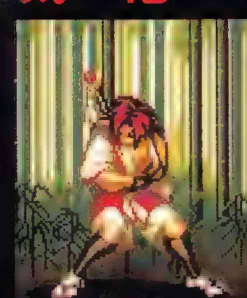
鍔ぜり合い



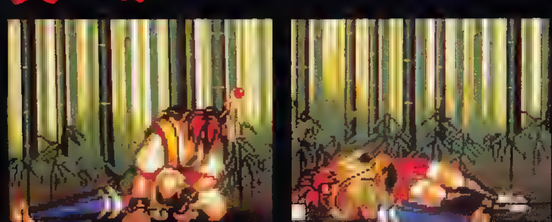
引き分け



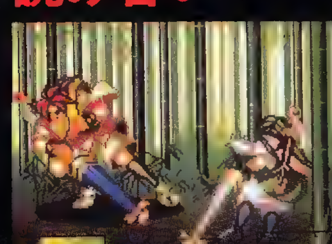
気　絶



負　け

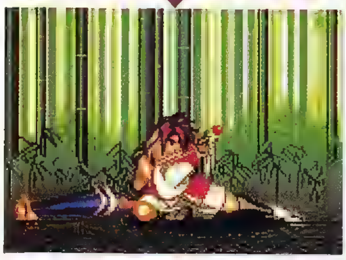


睨み合い

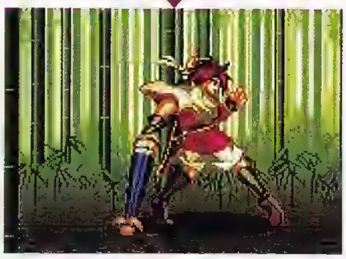


特殊技

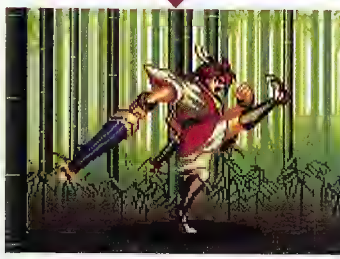
牽制攻撃



下段狙い攻撃



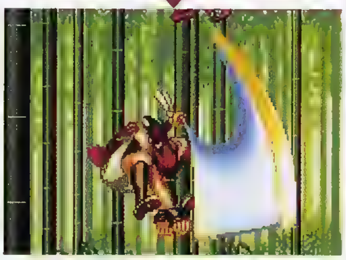
上段蹴り



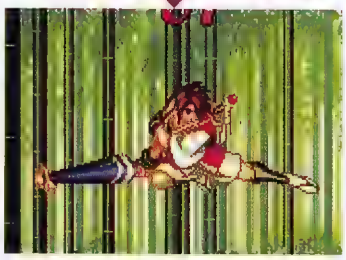
引き込み



不意打ち



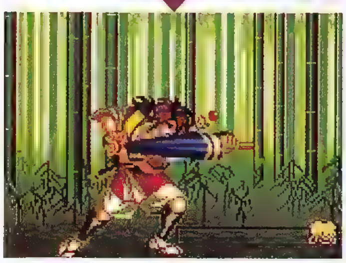
ジャンプ蹴り



足払い



踏み込み・弱斬り



踏み込み



防御崩し・引っ張る



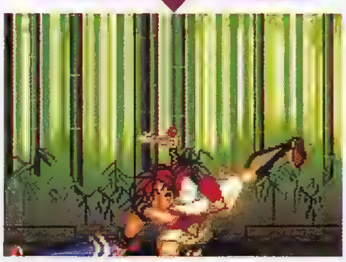
防御崩し・押す



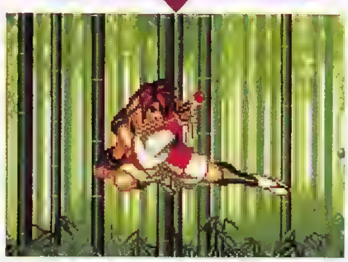
見切り



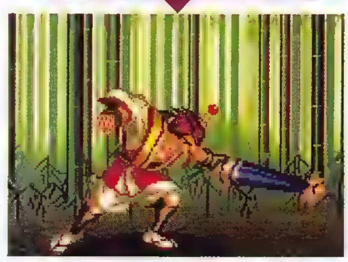
踏み込み・蹴り



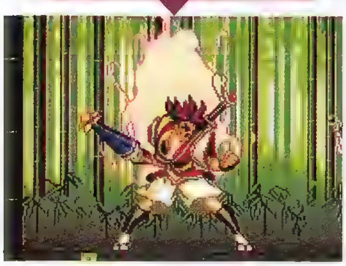
踏み込み・強斬り



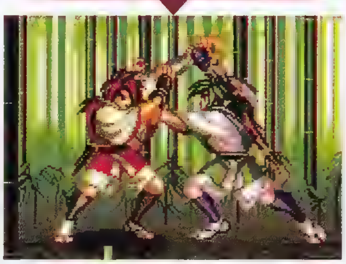
踏み込み・中斬り



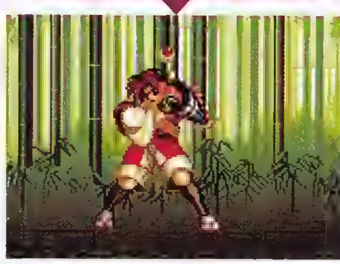
怒りゲージ溜め



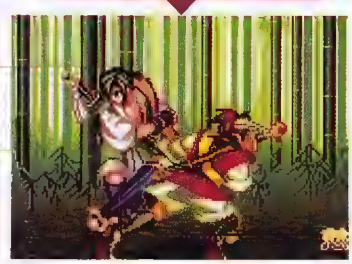
真剣白刃取り



当て身



回り込み



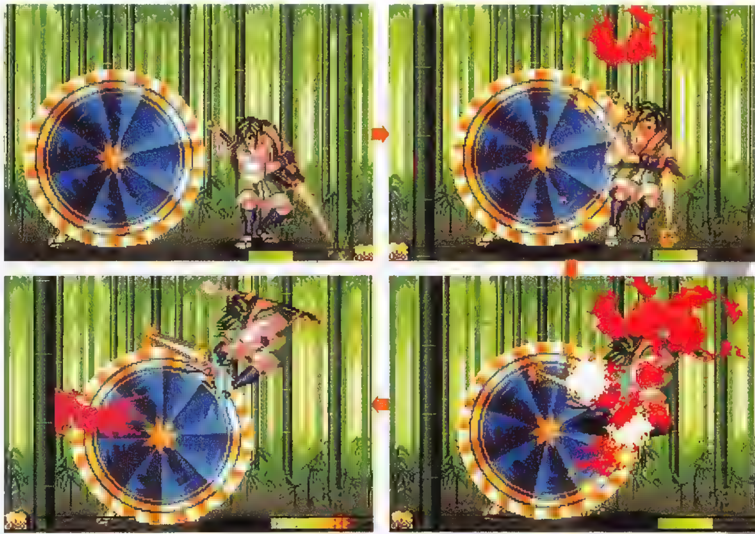


素手攻撃
強斬り
中斬り
弱斬り
立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

緋刀流　五月雨斬り㊙

→↘↓↙←＋斬る

傘を開いて体全体をおおうように回転させ、触れた相手を巻き込み斬りきざむ。少しだけ露出している足元以外は無敵になっていて、そこを狙われない限り敵の攻撃をことごとく吸い込むぞ。攻撃力が高くヒットした相手は必ずダウンし、さらに死角の少ない高メリット低リスクの技だ。攻めてくるタイミングを読んで出してやると、相手にしてみれば結構なプレッシャー。さらに弱、中、強で出ている長さが違うのでフェイントもかけられる。



緋刀流　霧雨刃・豪雨㊙

↓↘→＋斬る

開いた傘を投げる飛び道具系の必殺技。傘は敵の体を貫通し、さらにブーメランのごとく手元に戻ってくる。戻りの傘にも攻撃判定は残っていて、ちょっとした奇襲攻撃になるのだ。弱、中、強で飛距離がことなり、投げるまでの隙の長さもちがう。敵との距離にあわせて使い分けよう。ダウンした相手の起き上がりに重ねて削りに使うのも有効だぞ。



緋刀流　氷雨返し㊙

←↙↓↘→＋A

傘を前方に突き出して開く。攻撃にはほとんど意味をなさないが、相手の飛び道具をはね返すことができる便利な技だ。コマンド入力から技が出るまでのモーションは早く、かなりとっさの局面でも敏捷に対応できる。そのかわり攻撃力は微々たるもので、連続技にもつながらないのでもっぱら飛び道具に対する反撃もかねた防御に活用することになるだろう。ただし、狂死郎の八岐大蛇などはね返せないものもある。



緋刀流 雨流狂落斬㊡

←↓↙＋斬る

キュートなポーズで傘を放り上げたあと、背中の剣を抜いて相手に突進、ヒットするとそのまま画面端まで押していき、最後にフィニッシュの剣撃をたたき込む。威力の高さもさることながら、一連のアクションがかっこよく、使用意欲をそそられる技だ。傘を放り投げる前動作が特徴的で相手にばれやすく、ガードされたら若干の隙が生じる。距離をおいて奇襲を狙ったり、連続技に組み込むのが安全かつ効果的な使い方だろう。



緋刀流 梅雨円殺陣㊡

→↘↓↙＋斬る

傘を振り回して相手を上空にすくい上げ、上昇しながら斬りつける。ガードされると着地後に大きな隙ができるが、破壊力は高く攻撃の要になる必殺技だ。多段ヒットする技なのでガードされた時に相手が何かしようとしてくらってくれることもあるが、ばれてしまうと全く通用しない。しゃがみ中斬りキャンセル大円殺陣は大ダメージを与えられる連続技なので狙っていくと良いだろう。ただし間合いが遠かったりするとすかることもあるぞ。



緋刀流禁じ手 暴雨狂風斬㊡

→↘↓↙←×2＋CD

下から上に傘を振り回しながら相手に斬りかかり、五月雨斬りのように巻き込みつつ上空高くまで持ち上げていく。回転系の突進技で移動距離も長いが、ガードされると反撃を受けてしまうぞ。立ちやしゃがみの中斬りの2段目で落ちついてキャンセルをかければ、よっぽど遅く入力しない限り連続技になってくれる。ダメージも大きく気絶も狙えるのでぜひともこのキャンセルはマスターしたいのだ。



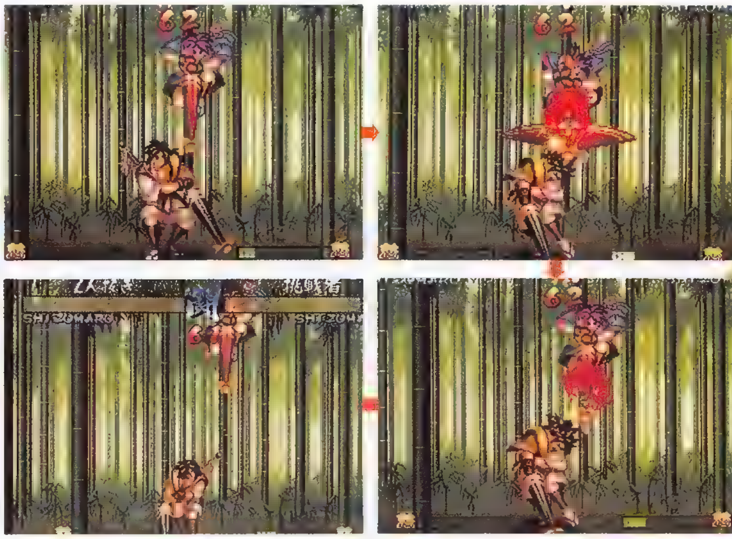
必殺技　武器飛ばし技　㊡マークは武器有りのみ使用できる技です。

羅刹

緋刀流 時雨(武)

空中で↓+C

空中で真下に傘を突き出し、相手の頭上から攻撃する。ヒットしてもガードされても上にバウンドする特性を持ち、複数回ヒットさせることも可能。下方向への攻撃判定が強く、空対地の攻防で威力を発揮する技だ。飛び越しざま、なにげに出して奇襲をかけるなどの使い方が考えられるが、落ちついてガードされると落下地点がバレバレなので手痛い反撃を食らってしまう。ある意味バクチの要素を持った技といえるだろう。



緋刀流 小雨(武)

空中で↑+C

空中で傘を開いて落下速度を緩やかにする。傘を開いている間はいくらか左右に制御がき き、空中にいる限り何度でも自由に開閉できる。こちらの飛び込みに対して、対空技での迎撃を多用してくる相手に有効なフェイント技だ。傘を開いている間はガード不可なので、敵もジャンプしてきたら傘を閉じて臨戦態勢に入らないと危険。



緋刀流 霧雨刃(武)

↓↘→+斬る

修羅の霧雨刃・豪雨と同じく開いた傘を投げつける技だが、戻りは傘が閉じられているため攻撃判定が存在しない。奇襲じみた使い方はできないぞ。他の部分で豪雨との差はなく、ヒットした相手が必ずダウンする利点もそのまま。技が出るまでに多少の隙があるので、敵との間合いにあわせて弱、中、強を使い分けるようにしよう。



緋刀流 雨流狂落斬㊙

←↓↙＋斬る

傘を上に放り上げ、刀を抜いて相手に突進、突きがヒットすると画面端まで敵を押しやりとどめに剣の一撃をおみまいする。修羅の狂落斬との違いは、フィニッシュの一撃を上から斬り下ろすこと。技の効果はまったく同じで、やはり下段狙い攻撃などをキャンセルして出すのが効果的なのだ。弱の狂落斬は間合いをつめる移動技としても活用できる。



緋刀流 梅雨円殺陣㊙

→↘↓↙＋斬る

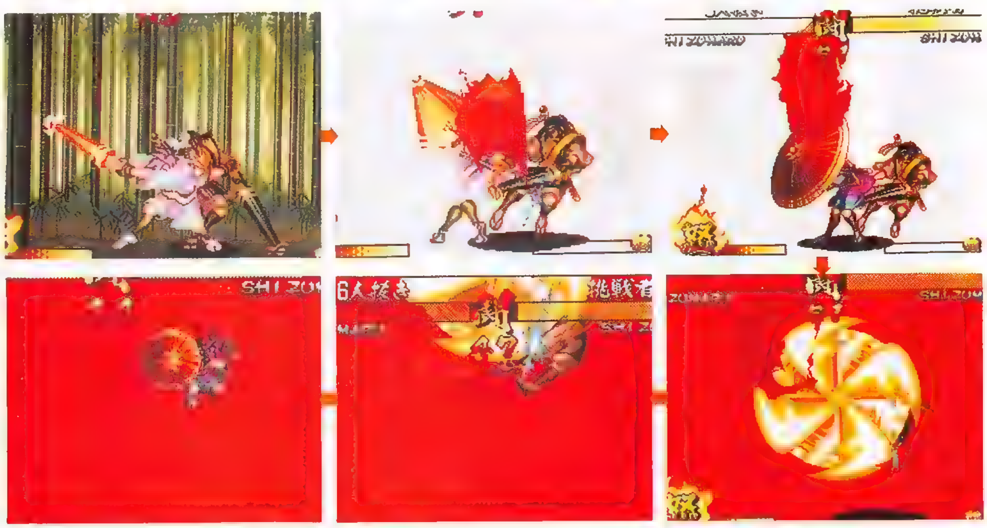
下から上に振り上げる傘の一撃で相手を持ち上げ、さらに真上にジャンプしながら斬り続ける。攻撃判定が出るまでの時間は意外に長く、ヒットさせるのは難しい。ガードされると大きなリスクがあるぞ。上昇すると聞くと対空技になりそうな気がするが、上よりは横方向に対する判定の方がよっぽど強い。相手の技を吸い込むときは弱で、キャンセルからつなぐときには強で出すのがいいぞ。



緋刀流禁じ手 雨流裂殺陣㊙

→←↙↓↘→＋AB

閉じた傘の一撃で相手の動きを止め、五月雨斬りの要領で開いた傘の斬撃に巻き込み上昇していく。修羅の暴雨狂風斬とくらべて出かかりの攻撃判定にくせがあり、キャンセルしても連続技になりにくい。ただし相手の背中から中斬りを当ててやればつながってくれるぞ。とはいえ回転する距離も短く、対空としても使いづらいので、実戦ではなかなか決まらない技だ。



必殺技　武器飛ばし技　㊙マークは武器有りのみ使用できる技です。



『多感な水の精』

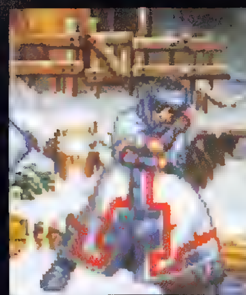
リムルル

ナコルルの妹。姉の力には及ばないが巫女としての力を持っている。
まだまだ、巫女としては未熟な彼女だが、
自然を乱そうとする天草の存在には気がつき
天草を倒すために旅立つ。

キャラ選択画面



気絶



勝利画面



鍔ぜり合い



登場



勝ち



引き分け



負け



睨み合い



特殊技

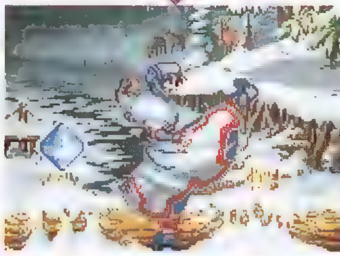
牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



不意打ち



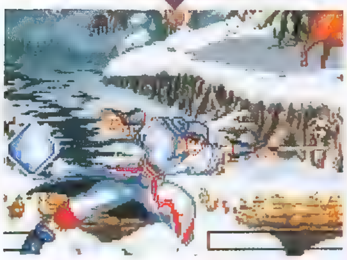
ジャンプ蹴り



足払い



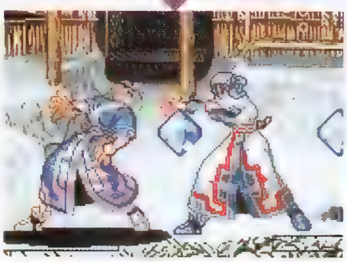
踏み込み・弱斬り



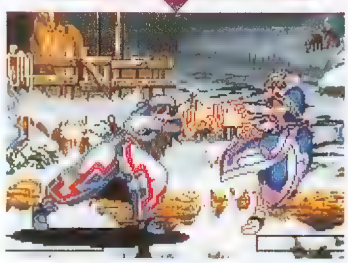
踏み込み



防御崩し・引っ張る



防御崩し・押す



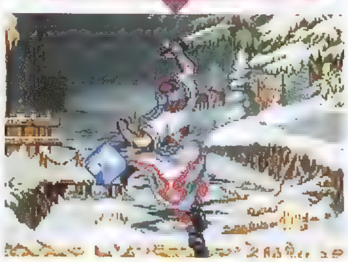
見切り



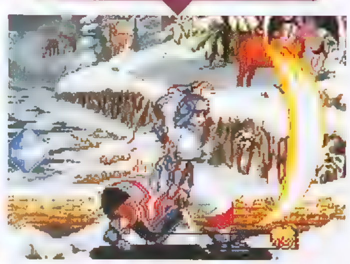
踏み込み・蹴り



踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



真剣白刃取り



当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

修羅

カムイ シトゥキ

↓↙←→+C

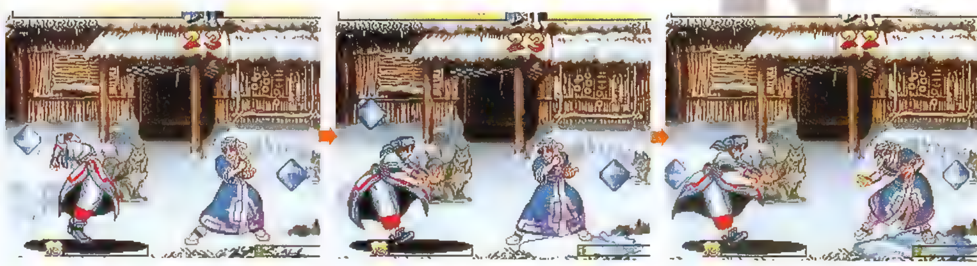
目の前に氷の鏡を作る。出るまでと出した後、ともに隙が大きいので、連続技や普段の牽制に使うのは不向きな技だ。ガードさせることができても、まず間違いなく手痛い反撃を喰らってしまうだろう。とはいえ、当てることができれば相手は確実に気絶するので、ダッシュを多用する相手に対してや先読み対空として(空中ガードはされる)うまく使えれば戦力倍増間違いなしだ。また飛び道具を跳ね返す効果もあるので、遠距離戦で有効だ。



コンル メム

←↙↓+A

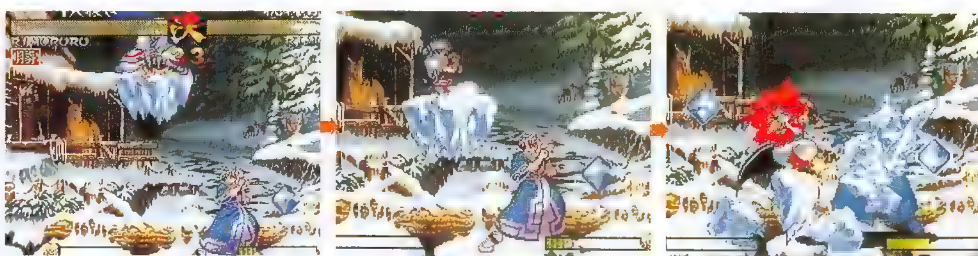
前方の地面を一定時間凍らせる。この必殺技単体での攻撃力こそないが、立ちガード不可技なので、うっかり当たってくれることも多い。当てると相手はよろめき状態になるので、強斬りなどの痛い一発をかましておこう。



コンル シラル

空中で↙→↘+A

空中で自分の足もとに氷の足場をつくり、落とす。ジャンプの頂点付近でのみ出せる。足場には一定時間滞在可能で、その足場からさらにジャンプもできる。ただし足場からジャンプした場合、この技は出せないので注意。



ルプシ クアレ

↓↘→+斬る

氷の玉を投げ、大きな氷の花を開かせて攻撃する。氷の玉自体には攻撃力がなく、花開いた時点で攻撃判定が生じるので馴れないといささか使いにくい。弱中強で花が開く場所を変えることができ、弱が遠くの地上、中が少し遠くの低空（しゃがむと避けられるくらいの高さ）、強が自分の目の前上空となっている。主に相手の行動を先読みし、相手の移動するであろう場所に花を置いておく感じで使っていくことになるだろう。



コンルノンノ

→↓↘＋A

両手を地面につき、目の前の地面から氷の花を出現させる。出るまでは遅いが、花が地上から上空へと昇っていくので出てしまえば意外と判定なども強い。当たった相手は凍ってしまい、花とともに上昇するのだが、そこにジャンプ強斬りなどの追い打ちが入る。連続技にはできないが、先読み対空や気絶した相手などに使うのもいいかもしれない。



ルプシ テク ヌム(チィウ)

→↘↓↙←＋B

近くにいる相手を凍らせて突き飛ばす。投げ必殺技なので、通常のガード崩しよりも使いやすい。ダッシュから使ったり、相手の飛び込み攻撃を見切りで避けてから着地を投げたりと、かなり有効に使っていけるぞ。



ルプシ カムイ エムシ

→↘↓↙←×２＋CD

後方に大きくジャンプし、氷の玉を地面に向かって投げる。氷の玉は地面につくと氷の花になり、前方へと進む。氷の花を喰らった相手は巨大な氷塊につつまれて大ダメージを受ける……んだけど、普通に使っても前動作があまりに大きくて、まず避けられてしまうだろう。使うなら普段からジャンプを多用した戦法を用いておき、ただのバックジャンプに見せかけて実は……なんて方法がいいかも。当たったらラッキーくらいに考えよう。

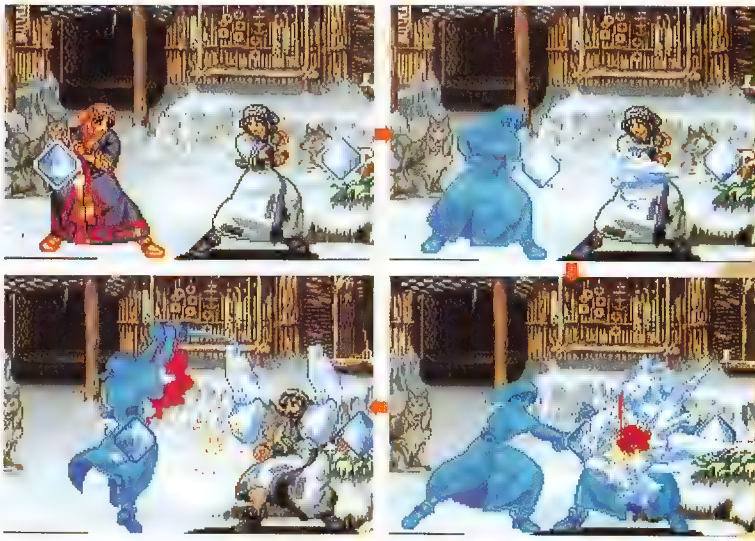


必殺技　武器飛ばし技　㊎マークは武器有りのみ使用できる技です。

ルプシ トゥム

(立ち)→+AB

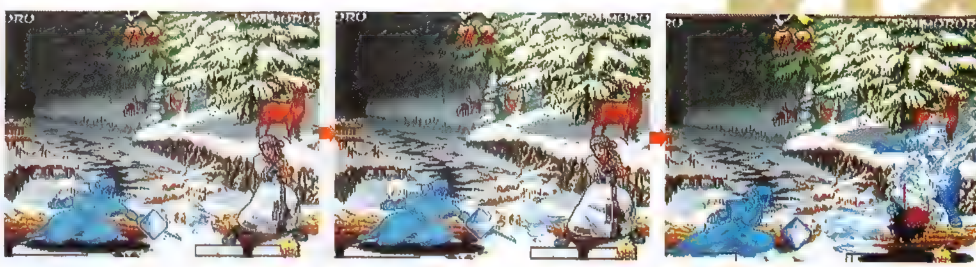
前方に氷の刃を突き出す。リーチがあってダメージが大きいのは嬉しいのだが、ガードされると反撃を受けやすいのが難。氷の先を当てるようにしても、反撃をされる相手にはされてしまう。攻撃判定が強いようなので、多少の牽制効果はあるけど、ガードや見切りで避けられたときのリスクを考えると多用はできない。技の後半、氷を振り上げるモーション部分が対空にならないこともないけど、趣味の対空でしかないような気がする。



ルプシ トゥム

(しゃがみ)↙+AB

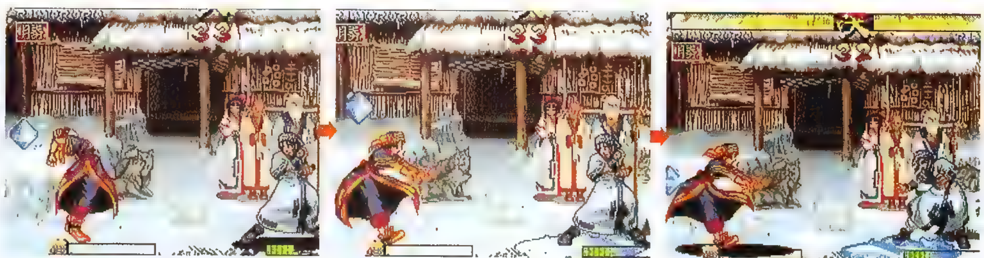
立ちのルプシトゥムと技の性質はあまり変わらないが、姿勢が低いのでそれが利点と言えば言えなくもない。同じくガードされれば反撃必至。レバー入れっぱなしでボタンじゃ出ないので注意。



コンル メム

←↙↓+A

修羅の同名の技と同じ。前方の地面を凍らせる。相手の起き上がりに重ねたり、遠距離中斬りや大足払いにキャンセルをかけて使っていこう。踏み込みを多用する相手には先読みで使っておくのも有効だ。



ウプン オプ

斬るボタン連打

無数の小さなツララで相手を攻撃、最後にとどめとばかりに大きなツララでフィニッシュする。隙が意外と小さいので削り技として使うことも可能だけど、大した削り量ではない上に連打技なので多用は禁物だ。焦ったときに暴発しないよう気をつけた方がいいかもしれない。意図的に出すなら弱の方が隙も少なくてお薦めだぞ。



ルプシ クアレ

↓↘→+斬る

修羅の同名の技と同じ。氷の玉を投げ、氷の花を開かせて攻撃する。弱中強での飛距離などの違いも修羅同様、技の隙などもまったく同じだ。一応、花に当たって凍った相手にジャンプ斬りなどで追い打ちも可能だぞ。



コンル シラル

空中で↙→↘+A

修羅の同名の技と同じ。空中で氷の足場を作って、それを落とす。地上で対空技を出しそうな相手に対して使えば、タイミングを狂わせたりもできるし、足場から単にジャンプして二段ジャンプするも可。リズムを崩そう。



ルプシ テク ヌム（ヤク）

→↘↓↙←+D

修羅のルプシ～（チィウ）と技のモーションが違うものの、内容はほとんど同じ。投げ技だ。ダッシュなどからも相手をつかみやすく、奇襲に使うことも可能。移動が素早いリムルルだけに積極的に狙うのもいいかも。



ルプシ カムイ エムシ

→↘↓↙←×2+CD

修羅の同名の武器飛ばし技と同じ。後方に大きくジャンプして地上に氷の玉を投げつける。モーションが大きく狙って当てるのは難しいが、乱戦のさなかにさりげなく使うと相手が油断して当たってくれることもあり。その他の狙い方としてはコンルメムでよろめいた相手に出すなどがある。間に合わなくても反撃を受けにくいのでいいぞ。リムルルの必殺技はどれも多かれ少なかれフェイント技や先読み技の要素を持っているので、安易に当てるのは難しいのだ。



必殺技 武器飛ばし技 ㊇マークは武器有りのみ使用できる技です。

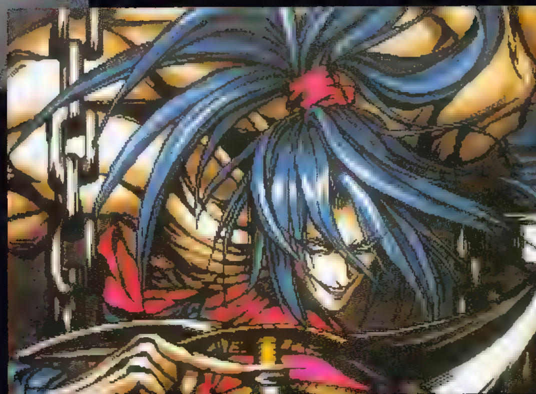


《愛する人への狂おしさから…》

首斬り破沙羅（くびきりばさら）

「鬼」が行なった無差別な殺人行為において、最愛の恋人と自分自身を殺されている。
恋人を殺された恨みから、死の淵から蘇り、「鬼」を殺すことだけが彼の目的である。
彼の行く手を阻めば、「鬼」を殺すことしか判断できない彼によって屍と化すであろう…

勝利画面



睨み合い



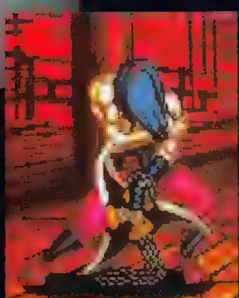
勝ち



登場



気絶



キャラ選択画面



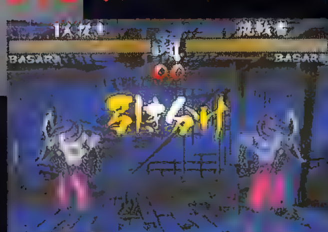
負け



鍔ぜり合い

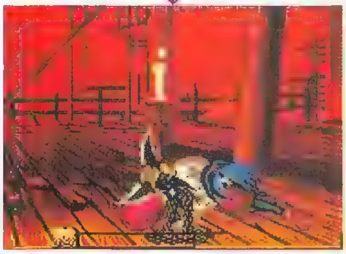


引き分け

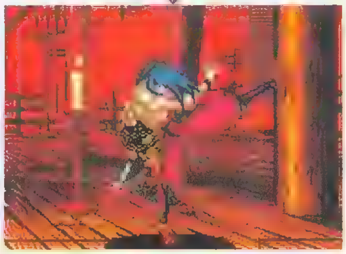


特殊技

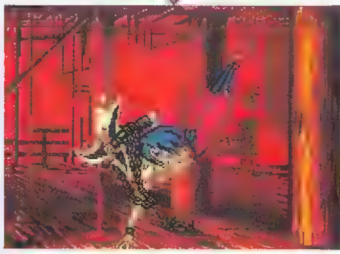
牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



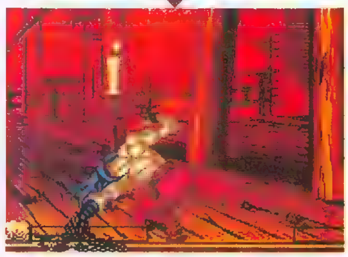
不意打ち



ジャンプ蹴り



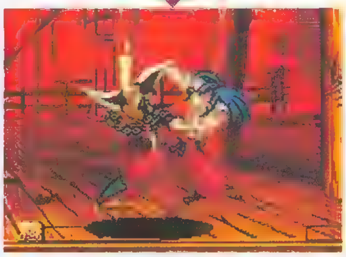
足払い



踏み込み・弱斬り



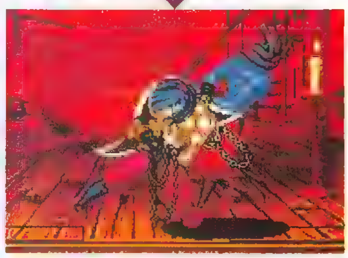
踏み込み



防御崩し・引っ張る



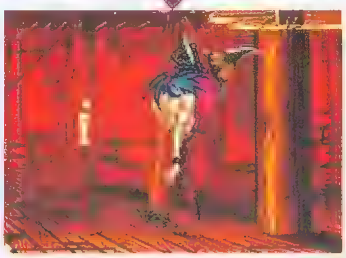
防御崩し・押す



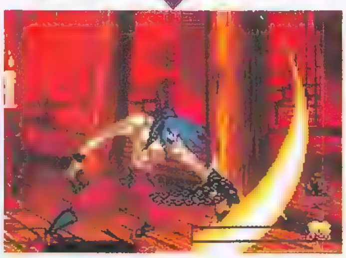
見切り



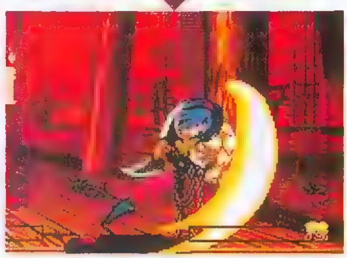
踏み込み・蹴り



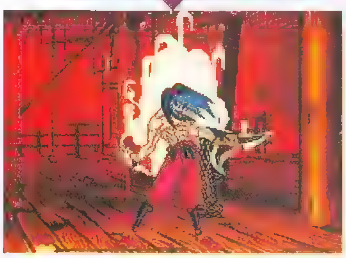
踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



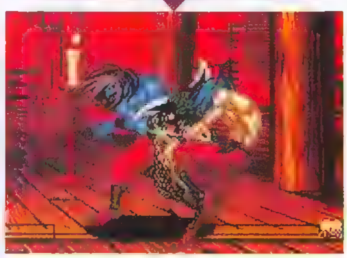
真剣白刃取り

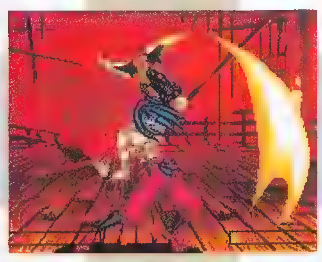
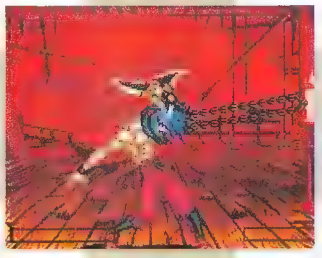
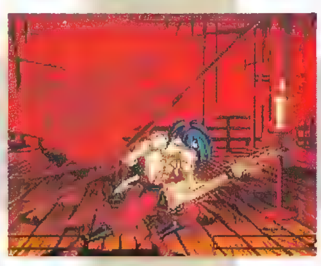
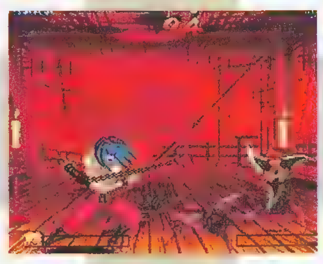
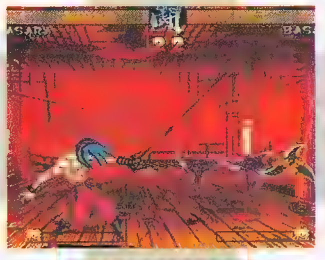
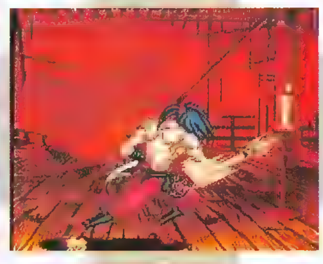
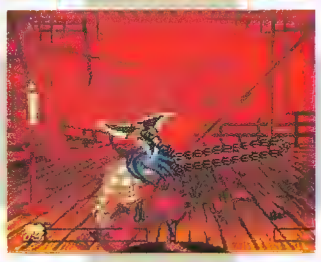
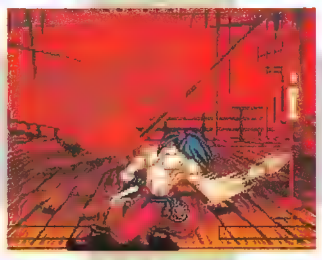
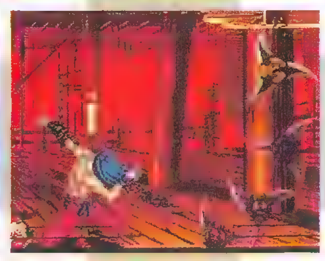
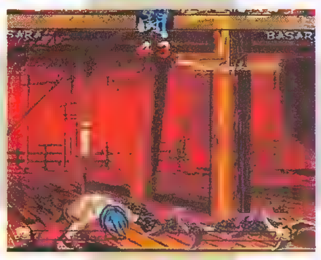
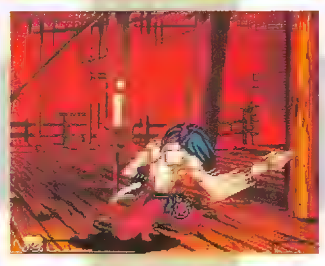
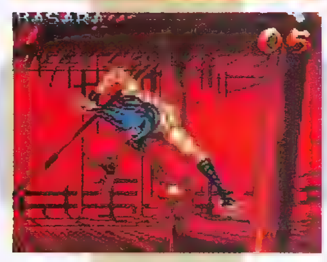
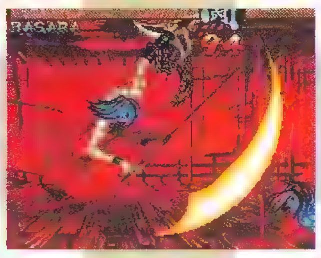
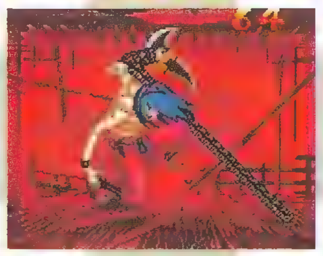
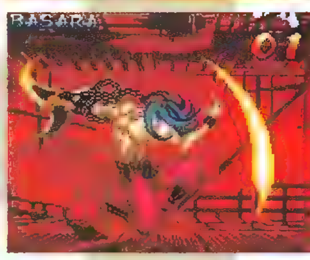


当て身



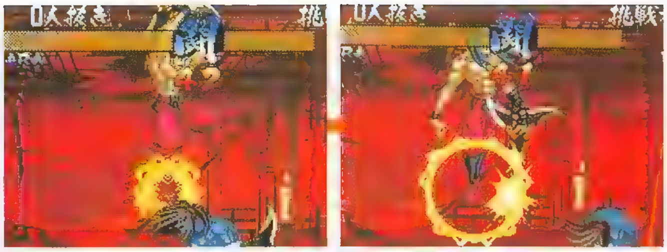
回り込み



	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

刺し足

空中で↓＋D



ジャンプの降下中ならばいつでも出せる。足を揃えて相手を踏みつけ、その後またジャンプする。そのときレバーを左右に入れることでジャンプ方向を設定でき、通常のジャンプ同様に攻撃も出せる。刺し足から刺し足も可。

影縫い㊣武

→↘↓↙←＋斬る



武器を空中から出現させて攻撃する。しゃがみガード不可技。弱中強で攻撃する間合いが大きく違うのに加え、出るまでの隙もそこそこ大きいので、相手の行動をある程度読んで使う必要がある。鵺魂で相手を牽制してから使ったり、空刺しが当たった相手の起き上がりに重ねたり、といった使い方ならリスクも少なく相手を揺さぶれる。単体で使うより、遠距離で地刺しなどの必殺技と使い分けていくのが有効だ。読みが当たると気持ちいいぞ。

友引㊣武

←↙↓↘→＋A



相手をつかんで自分の影の中に引きずり込んで攻撃する投げ技。攻撃力は小さいが他のキャラの投げ技同様に、相手のジャンプ攻撃を見切りでかわして吸い込んだり、踏み込みから吸い込んだりと用途は幅広い。

影吸い

↓↙←＋D



自分の影の中に入りこみ、影のまま移動、任意の場所に出現できる。入り込むまでに隙はあるが入ってしまえば無敵だし、出るタイミングもボタンを押せば自由に変えられる。出現時の隙が少ないのを利用して、影吸いから友引のコンビネーションが有効。とはいえ、馴れた相手には出現を見切られてしまうことも多く、イマイチ多用するような技ではない。たまに出して成功すればラッキーというようなコンビネーションではある。

空刺し㊞

ジャンプ頂点で↓↙→＋斬る

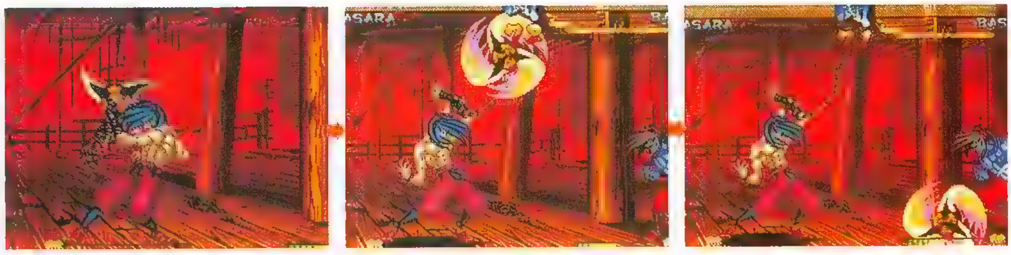
ジャンプの頂点付近でのみ出せる。空中から斜め下に向けて武器を投げつける。乱戦のさなかバックジャンプからいきなり出したり、飛び込むと見せかけて空中から出したりと、相手の空振りを誘って決めていくのが有効だ。



地刺し㊞

↓↙→＋斬る

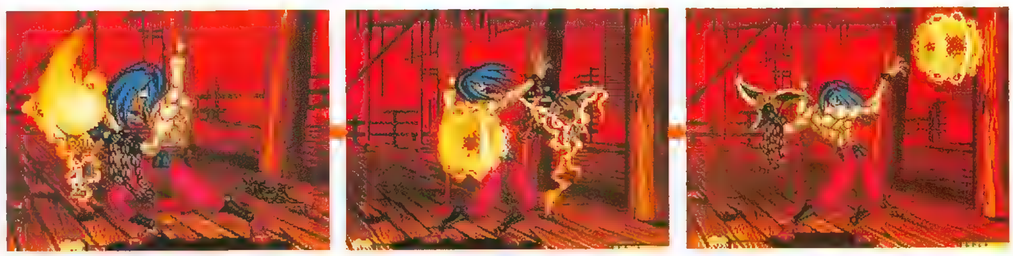
地上から空中へ向かって斜めに武器を投げる。空中ガードされてしまうが、先読み対空などにいい。影縫いや鵺魂などとのコンビネーションで使うのが一番有効。これも相手の行動を読み使う技なので当たると気持ちいい。



鵺魂㊞

←↙↓↘＋C

斜め上に向かって出す超低速の飛び道具。一定時間相手に向かってホーミングするので牽制に有効なのだが、出すまでの隙が大きいので読まれると遠くからでも踏み込み斬りなどで攻撃を受けてしまう。注意。



影舞い　酬㊞

←↙↓↘→←＋ＡＢ

軽くバックステップをし、猛スピードで相手に向かって飛んでゆく。当たれば破沙羅が姿を消したまま相手を攻撃してフィニッシュ。空中ガードされてしまうし、最初のバックステップがあるので、冷静な相手にはまずガードされてしまう系の技だ。ガードされると手痛い反撃を喰らうので安易には使えない。こちらが体力的にリードしている時に猛然と引き込みをして逃げに入ったと思わせ、焦って踏み込みで追ってきた相手に入れるのはまあ有効かもしれない。

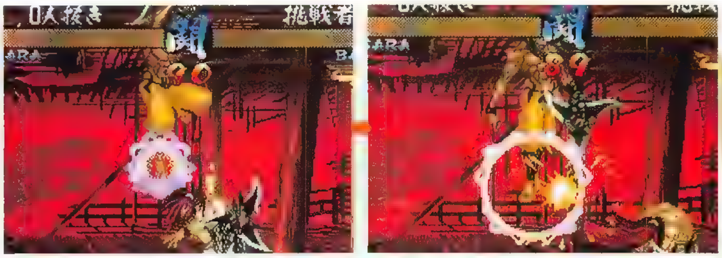


■必殺技　■武器飛ばし技　㊞マークは武器有りのみ使用できる技です。

刺し足

空中で↓+D

修羅の同名の技と同じ。空中から相手を踏みつける。馴れていない相手や焦っている相手になら、空中で何回も踏みつけられるのでとても気持ちいいのだが、見切りで避けられるとキビシイ反撃が待っているので注意。



友引㊝

←↙↓↘→+A

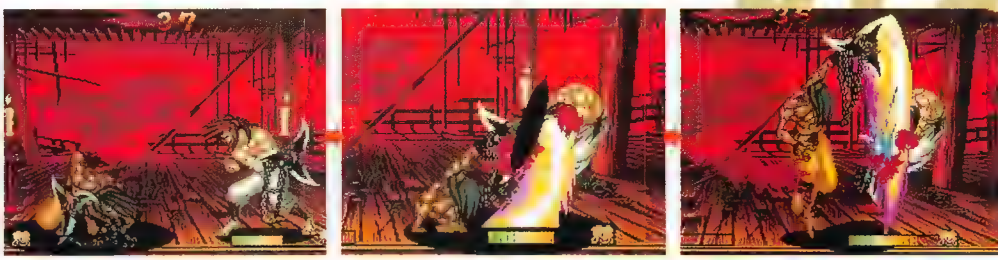
修羅の同名の技と同じ。相手を自分の影の中に引きずり込んで攻撃する投げ技。相手のジャンプ攻撃や密着の攻撃をガードした瞬間にコマンド入力して投げたり、密かに破沙羅の防御の一端を担う技だ。



影出㊝

→↘↓↙+斬る

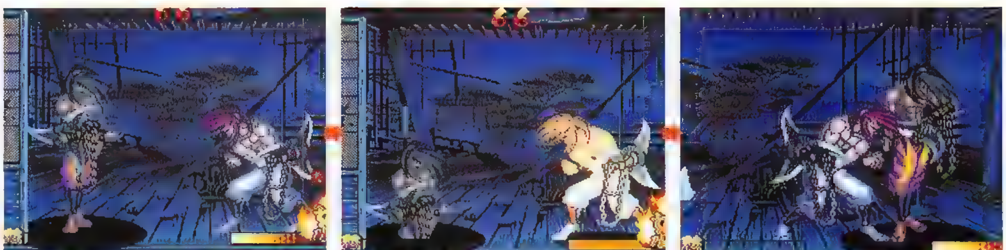
影吸いと同じモーションで自分の影の中に消え、相手の足もとの影から出現して攻撃する。ガードされると反撃を喰らうので多用はできないが、せっかく羅刹の破沙羅を使うのならば有効に使いたい必殺技だ。



影吸い

↓↙←+D

修羅の同名の技と同じ。羅刹には影出という必殺技があるので、修羅よりもフェイント効果を狙って多用する価値が高い。影吸いをうまく使わないとせっかくの影出が生きてこないぞ。



空刺し㊝

ジャンプ頂点で↓↘→+斬る

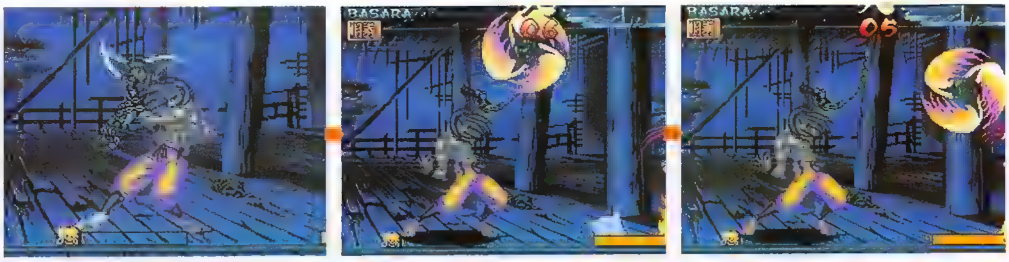
修羅の同名の技と同じ。ジャンプ頂点から斜め下に向かって武器を投げる。弱中強で投げる角度が少し違うので注意。ガードされると踏み込み斬りなどを喰らってしまうことが多いので注意したいところではある。



地刺し㊇

↓↘→+斬る

修羅の同名の技と同じ。地上から斜め上に向かって武器を投げる。羅刹は修羅の持つ影縫いという必殺技がないので地刺し単体で使うことになるのだが、おかげでイマイチ使い勝手がよろしくないかも。



影騙し㊇

→←→+A〜D

破沙羅の分身をつくり、相手を惑わす。攻撃力をもたない分身をつくりだし、相手に対してフェイントをかける必殺技だ。押すボタンで分身の出し方が異なるので使い分けていこう。Aで分身を前方にジャンプさせ、Bで分身を垂直ジャンプさせ、Cで分身を前方に歩かせて、Dで分身をその場に残して本体が垂直ジャンプする。連続でコマンドを入れるとポンポン分身が出てきて楽しいんだけど、実用性を問われてしまうとちょい疑問。使い方をちゃんと考えて出さないとフェイント自体に気づいてもらえないまま反撃を喰らって悲しい思いをするハメになるぞ。



影舞い・夢弾㊇

←↖↓↙→←+BC

修羅の影舞い・酬と似た技なのだが、こちらは姿を現したまま相手を攻撃する。技の特性や用途はまったくといっていいほど同じだ。一応最初のモーションで小さくバックジャンプをするので、相手の下段攻撃を読んでスカすなんてこともできるが、大道芸の域をでない。まあ気持ちいい使い方なので、相手のクセを読み切ったときなどにやってみるといいだろう。他には踏み込みで相手の攻撃を誘って出したりする方法もあるが、ミスると痛い。



必殺技　武器飛ばし技　㊇マークは武器有りのみ使用できる技です



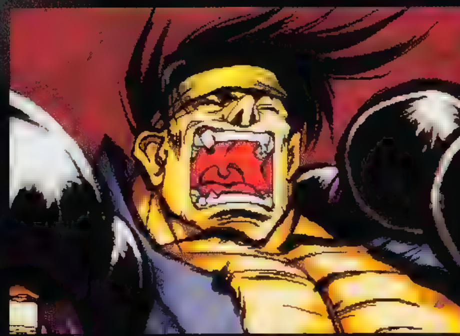
《天下一の暴れ坊主》

花諷院骸羅（かふういんがいら）

和狆の孫。

ある日和狆と大喧嘩をして寺を出たところ、「鬼」が人を斬るところを目撃してしまう。「鬼」の覇気と闘気に骸羅は脅えるが、後から怒りが込み上げ、「鬼」を倒すことを決意する。

勝利画面



登場



キャラ選択画面



鍔ぜり合い



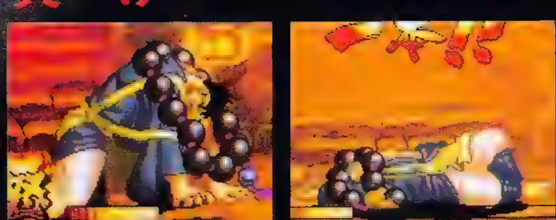
勝ち



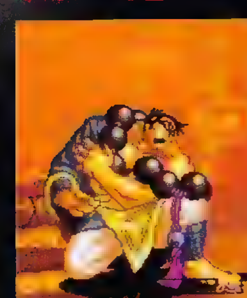
引き分け



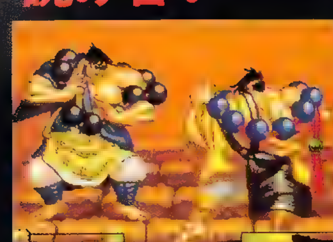
負け



気絶

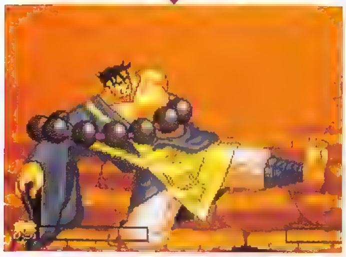


睨み合い



特殊技

牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



退き込み



不意打ち



ジャンプ蹴り



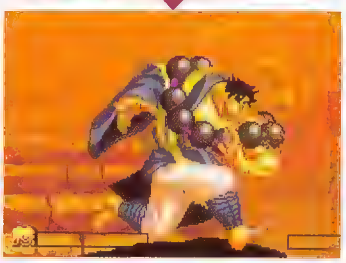
足払い



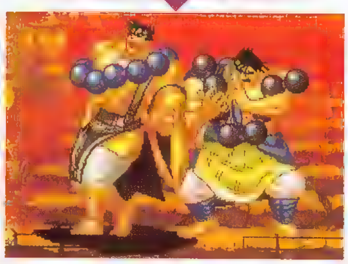
踏み込み・弱斬り



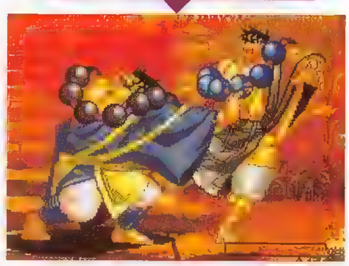
踏み込み



防御崩し・引っ張る



防御崩し・押す



見切り



踏み込み・蹴り



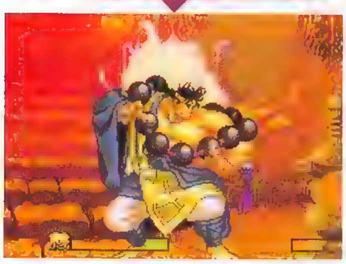
踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



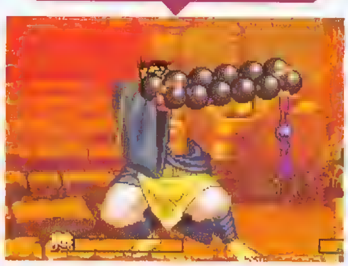
怒りゲージ溜め



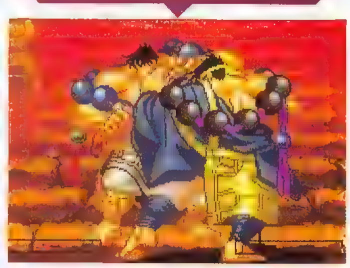
真剣白刃取り



当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



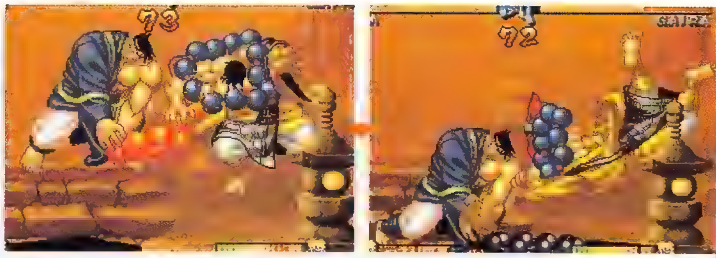
立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

修羅

ぶちのめし(武)

空中で↓+C

空中でコマンドを入力すると大きな数珠を振り下ろして攻撃する。技は着地まで出続けるし攻撃判定も強いので、相手の対空技を潰すことが多い。しかしガードや見切りで避けられると着地に隙があるため、反撃覚悟の技。



百貫落とし

空中で↓+D

ぶちのめしと同じタイプの技で、こちらは膝蹴りで飛び込む。技が着地まで出続ける点も同じだ。やはり着地に隙があるため、多用する技ではない。骸羅はやはり地上戦で闘っていきたいトコロ。



かちあげ(武)

→↓↘+斬る

タックルをかまし、その後相手をぶち上げる。ガードされると隙が大きいので主に連続技などに組み込んで使うのが有効。骸羅の身体はでかいので対空がわりに使うこともできるが、狙って出すほどのものではない。



みだれうち(武)

↓↘→+AB

手に持った数珠で相手を殴りまくる。4回殴るのだが、相手の近くで入れないと最後まで入らなかったりするのでイマイチ使いにくい。入れば攻撃力もあるけど、反撃が怖い必殺技。まあ修羅骸羅の技は全てそうだけどね。



地震丸(武)

↓↓+AB

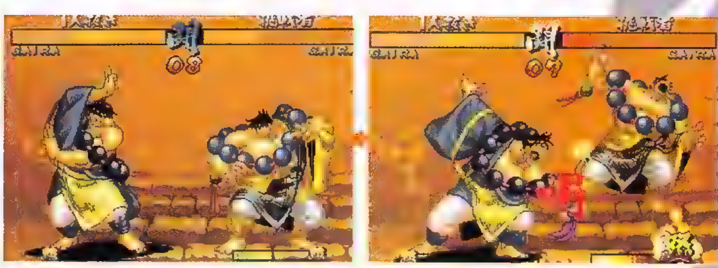
軽くジャンプして着地と同時に地震と炎を起こす。地震は相手をよろめかせる効果があり、近くで出せばよろめいた相手を炎で強引に燃やしたりできる。修羅骸羅の技の中ではわりと使い所がはっきりした技だろう。



喝!

↓↙←+A

喝! と気合いを入れて攻撃とする。攻撃の出始めと終わりに隙があり、リーチも短いので無理に使うような技ではないかも。ただ「喝」の文字で飛び道具を消すことができるので、飛び道具に押されたら使うのもいい。



つかむぞ～組み天井

←↓↘＋A

空中にいる相手を強引につかむ。対空性能はとても高く、技が出ていれば相手が攻撃を出していてもほぼ吸い込んでしまう。サムスピのジャンプはふんわりしたものが多いので、見てからでも十分反応できるレベルだ。



つかむぞ～石頭

←↓↘＋B

立っている相手ならガードしてる相手でもつかんで投げる。しゃがみガードされると反撃されてしまうが、入ったときのダメージが大きいので狙っていく価値はある。というよりコレを狙わず何の修羅骸羅ぞって感じの技。



つかむぞ～尻めくり

←↓↘＋C

しゃがんでいる相手ならガードしてる相手でもつかんで投げる。石頭と対になる技だ。同じく立ちガードされると反撃を受けるが、2択としては強力だぞ。つかむぞ～シリーズは修羅骸羅の要の必殺技なのでうまく使おう。



拳舞㊣

↓↘→↓↘＋AB

拳を数珠で相手を殴りまくり、最後にかちあげて爆発させる。ガードされると反撃されるけど、ガード崩しや踏み込み中の蹴り（ショートジャンプキックになる）で相手がよろめいたときに入れることができるので、そんなに不便さは感じない。というか他の必殺技がどれもリスクを背負っているので、この技のリスクが目立たないといったわけだ。乱発せずに堅く使えば、ダメージが大きいだけに頼もしい技だぞ。



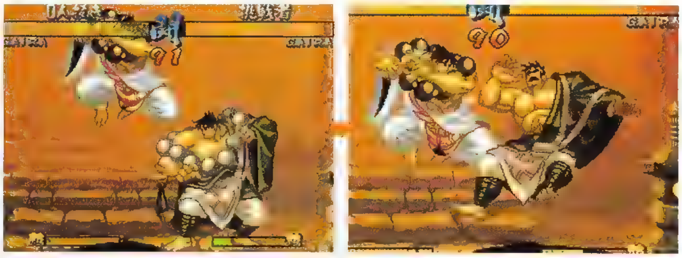


必殺技　武器飛ばし技　㊣武マークは武器有りのみ使用できる技です

百貫落とし

空中で↓+D

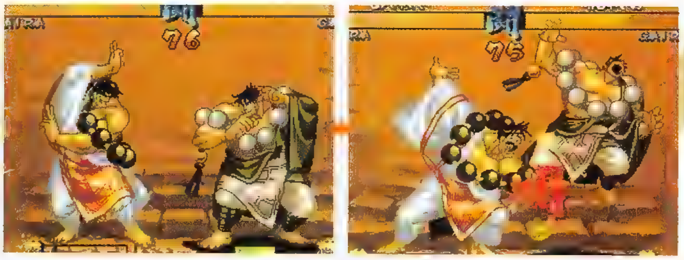
修羅の同名の技と同じ。羅刹には修羅にある「ぶちのめし」がないけど、百貫落としでも十分だろう。着地の隙があるので多用できないが、ジャンプ攻撃からの円心殺〜地と使い分ければ少しは有効かもしれないぞ。



喝！

↓↙←+A

修羅の同名の技と同じ。「喝」と気合いで攻撃する。相手の技をガードした瞬間に技を出したりすれば使えないこともないけど、はっきり言ってそれなら円心殺〜地の方が有効。まあ趣味の技といった感じかな？



ぶちころし㊍

↓↘→+斬る

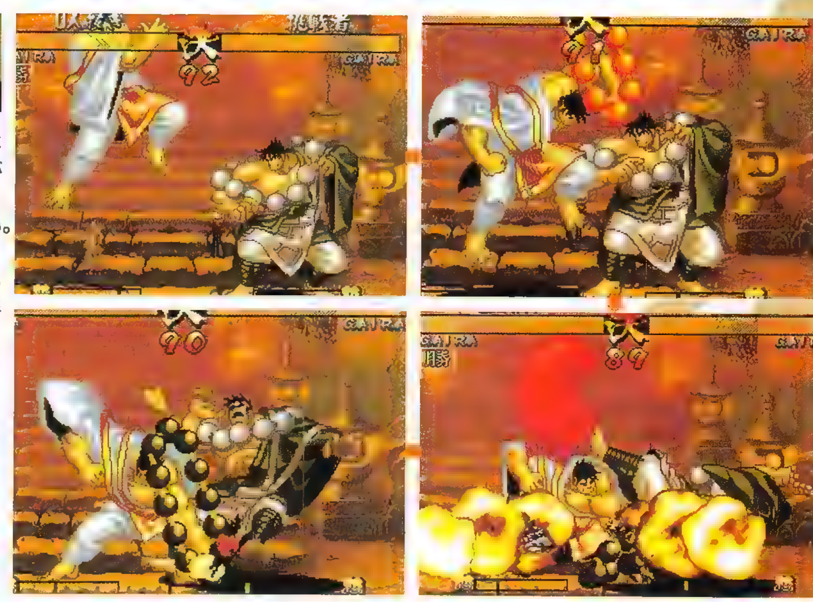
弱中強で技が大きく違う。弱は上に向かって頭を突き出して攻撃、対空によい技。中はパンチを出して少し前に移動、相手にしゃがまれると当たらないが立ちガードさせれば隙があまりない。強はタックルで、移動距離が長く相手がしゃがんでいても当たる。ガードされても隙が少ないので、そこから円心殺〜地で投げてしまうのもよい。リムルルの牽制攻撃レベルの素早さを持つ技だと反撃を受けるので、相手によっては多用しない方がいいぞ。



地震丸㊍

↓↓+AB

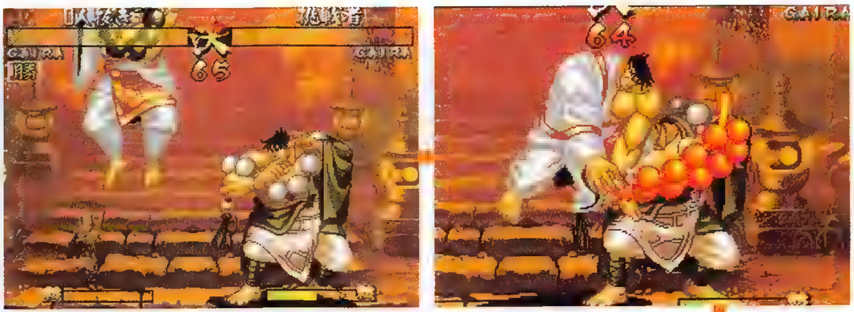
修羅の同名の技と同じ。修羅の骸羅ならともかく羅刹骸羅には円心殺〜天もあるし、ぶちころしなどリスクの少ない技もあるので、まあ無理して使う必要もない技かもしれない。それでも技の彩りにこだわりたい人はうまく連携に絡めて使ってみよう。キャンセルから使ったり引き込み後すぐに使ったりと、相手に隙を作らせる楽しみがあるぞ。



円心殺〜天㊙

↓↑←→＋AB

ショートジャンプで飛び込み、着地した瞬間に相手を投げる。見切りで避けられると隙ができるけどガード不能な投げ技なので、うっかりしたは大ダメージを受ける。ショートジャンプとはいえ、かなりふんわりと対空時間が長いので多用すると反撃される可能性は高い。





円心殺〜地㊙

↓↑←→＋CD

つかんだ相手を振り回し、画面端に投げつける必殺投げ。間合いも広くダメージも大きいので、かなり使い勝手がいい。しゃがみ中斬りキャンセルで使ったり、強ぶちころしや踏み込み蹴りからの連携で使うと有効だ。



拳舞㊙

↓↖→↓↖＋AB

修羅の同名の技と同じ。ただし修羅骸羅に比べて羅刹骸羅にはリスクの少ない必殺技が多いので、その中にあるとイマイチ使いづらい技であることを冷静に認識してしまう。無理に使うこともないが連続技に組み込んだりしてしまえば強力なので、わざわざ忘れる必要もない技だろう。使うチャンスがあれば自然に使っていけばいい。これでフィニッシュしよう、なんて考えるといきなり負けの影がちらつき始めるけど、それもまた修行の道って感じ。



必殺技　武器飛ばし技　(武)マークは武器有りのみ使用できる技です。



《神魔の堕とし児》
天草四郎時貞
あまくさしろうときさだ
自らを聖なる肉体へと高めるために、〝魂の解放〟と称し、下卑た人間を殺している。
「鬼」の無限の力に目をつけた天草はその力を入れるが為、「鬼」を殺しにいく。

キャラ選択画面



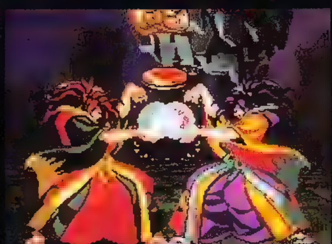
気絶



勝利画面



鍔ぜり合い



登場



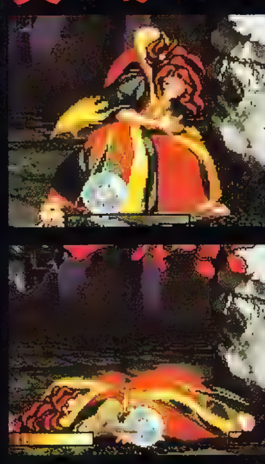
勝ち



引き分け



負け

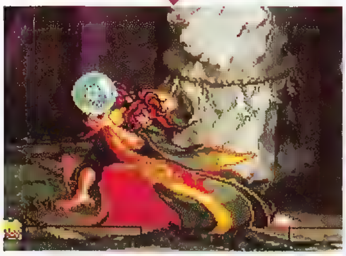


睨み合い

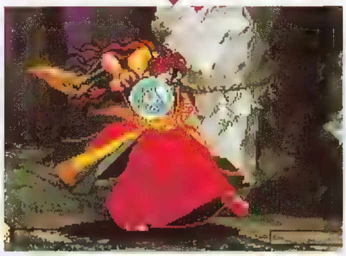


特殊技

牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



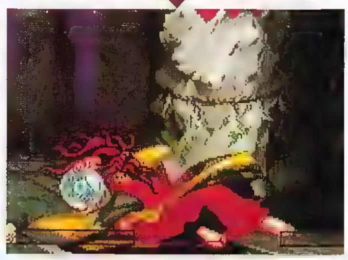
不意打ち



ジャンプ蹴り



足払い



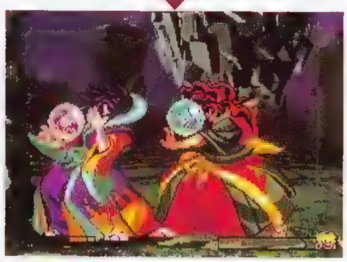
踏み込み・弱斬り



踏み込み



防御崩し・引っ張る



防御崩し・押す



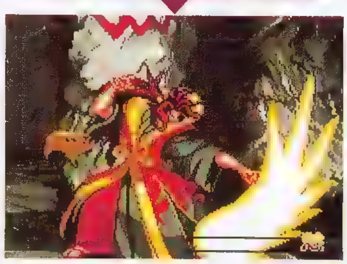
見切り



踏み込み・蹴り



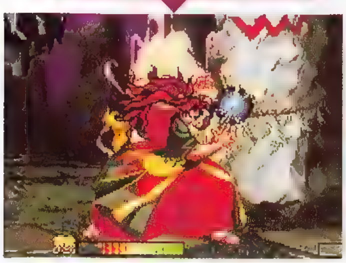
踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



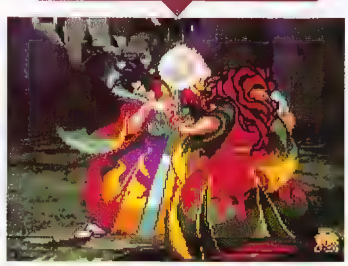
真剣白刃取り



当て身



回り込み



《神魔の堕とし児》 **天草四郎時貞** [あまくさしろうときさだ]

素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

逢魔刻（前）㊍

←↙↓↘→＋D

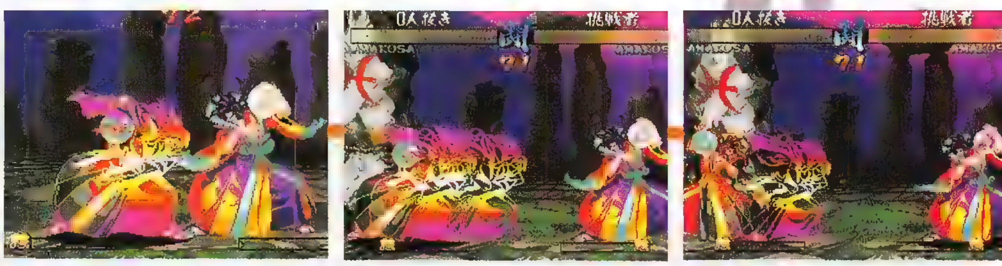
残像を残しながら前方に移動する。攻撃判定のない技だが、基本的に無敵状態で相手をすり抜けて反対側に回り込むことができる。飛び道具を抜けて間合いをつめたり背後をとったりと使用頻度は高い。唯一、コマンド投げに移動中投げられてしまうのが玉にキズ。飛び道具で攻めのきっかけをつくる相手には非常に有効、逢魔刻（後）とあわせて攻めと守りの両方に絡めていきたい。



逢魔刻（後）㊍

→↘↓↙←＋D

逢魔刻（前）と同じく残像を残しながら後ろに移動する。安全に相手との間合いを離せるのはもちろんだが、この技で離れた後、再び逢魔刻（前）で懐に入り込むといったかく乱戦法じみた使い方もできる。



死霊刃㊍

↓↘→＋斬る

宝玉から炎に包まれた骸骨を解き放つ。威力による飛距離の制限がなく、当たった相手は必ずダウンするので使い勝手は悪くない。この技を強弱をつけて放ち、遠くから相手をちくちく牽制するのだ。



汝、暗転入滅せよ

上昇→←↙↓↘→＋C

コマンドを入力すると高くジャンプして、全身に炎に包んで空中にとどまる。このときに斬るボタンを押せば敵に向かって急降下するぞ。キックボタンを押せば技を中止して地上におりることも可能。



天照封凰撃

←→←→＋斬る

相手めがけて宝玉を飛ばす。ヒットすると上空から一条の光がさしこんで敵をつれ去り、しばらくののち敵だけが降ってきてダメージを受ける。弱、中、強で射程距離がかなり変わる、相手との距離にあわせて使い分けよう。



戒烈掌

→↘↓＋C

最初に張り手を3発繰り出し、そのうち１発でもヒットすると張り手のビンタで相手を乱打、最後に強烈なビンタ一発で相手をふっ飛ばしてフィニッシュする。



瘴氣弾

←↙←＋A

自らの体と共に宝玉を横に回転させ、相手を攻撃する。ダメージはまったく与えられないものの、ヒットすれば確実に相手を気絶させられる。見た目の奇抜さは特筆ものだが、非常に当てにくく、使いやすい技ではない。



凶冥十殺陣

←→↓↘＋BC

宝玉を持った両手を突き出し相手を攻撃。ヒットすると魔法陣の結界で敵は動けなくなり、そこをめがけて天草の渾身の一撃が炸裂する。コマンドこそ簡単でお得な気もするが、ほとんど（全部？）の基本・特殊技にキャンセルがかからない天草の武器飛ばし技は決めるのが難しい。敵が飛び道具を出してくるのを辛抱強く待ち、出したと見るや、その瞬間に達魔刻（前）で一気に間合いをつめて狙うなどの奇策を講じる必要があるだろう。

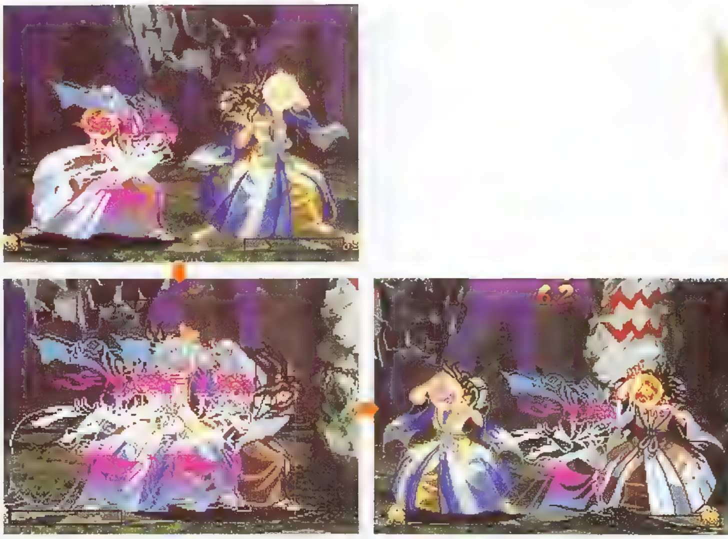


必殺技　武器飛ばし技　㊦武マークは武器有りのみ使用できる技です

逢魔刻(前) 武

←↙↓↘→+D

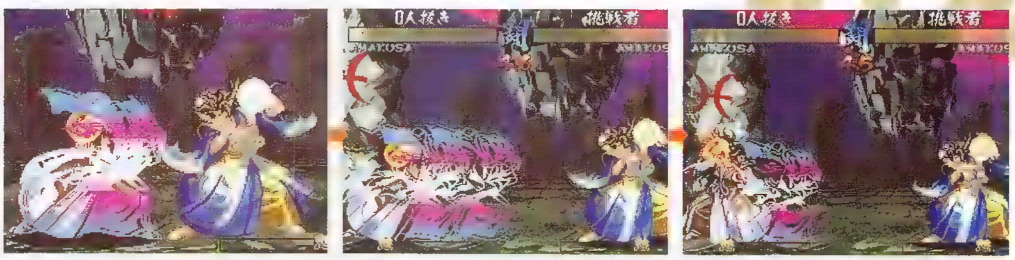
残像を引きつつ急速に前進する。技の効果は修羅のものと同じで、やはり間合いをつめたり敵の後ろに回り込んだりなどの奇襲に重宝。技が終わった直後に一瞬の硬直があり、そこを狙われると危険。



逢魔刻(後) 武

→↘↓↙←+D

残像をひきつつ急速に後退する。相手との間合いを広げたいときに便利な技だ。技の特性は修羅のものと同じで、移動中は完全に無敵状態。ダッシュからの攻撃を多用する相手に対し、タイミングずらしに使ってもいい。



冥府魔障弾 武

↓↘→+斬る

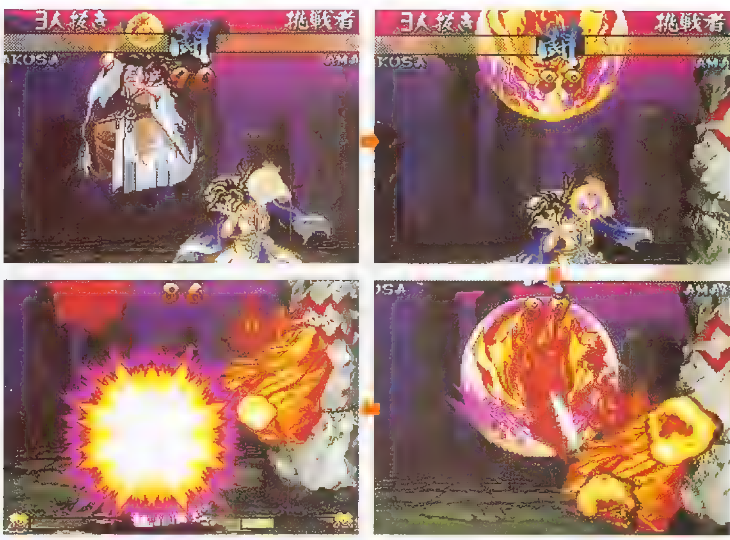
宝玉から小型のブラックホールのようなものを撃ち出す。威力によって飛距離がことなり、敵に当たってもダウンさせることはできない。修羅の死霊刃と比較すると、残念ながら性能はかなり劣ってしまうのだ。



汝、暗転入滅せよ 武

上昇→←↙↓↘→+C　斬る(攻撃)蹴る(中止)

コマンド入力後、高くジャンプして炎の塊になり空中にとどまる。この状態で斬るボタンを押すか、一定時間が過ぎると敵に向かって体当たりするぞ。蹴るボタンを押せば技を中止することもできるし、フェイントとして使うといいだろう。炎に包まれたときから攻撃判定は発生していて、技を出す前に空中で攻撃される心配はない。相手の体力がわずかのときに削りとして使ったり、密着して使いガード方向を惑わすことができる。



戒烈掌

→↘↓＋C

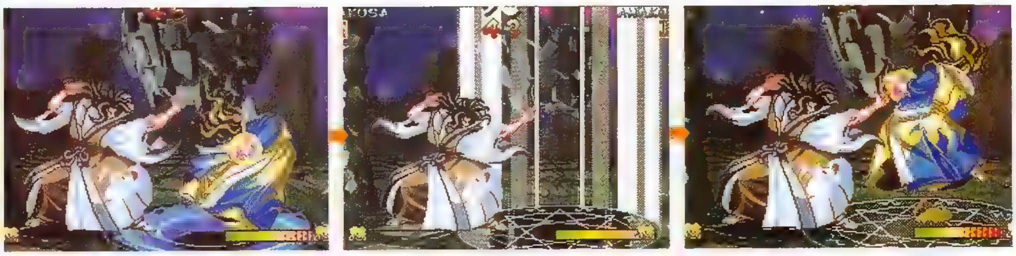
最初に3発のビンタを出す。これがヒットすると無数のビンタを繰り出し相手を殴打、とどめの１発で張り飛ばす。気持ちのいい技だが、攻撃判定は狭く、ガードされると確実に反撃される自虐的な技でもある。



降魔招来破（武）

←→←→＋斬る

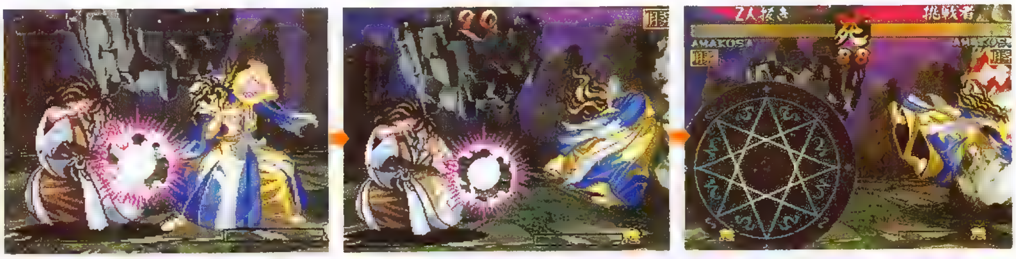
地面に魔法陣を発生させ、相手に向かって走らせる。ヒットした相手は魔法陣ごと天草の近くに引き寄せられ、地面の中へ吸い込まれてしまうのだ。地面に沿って向かってくるため、立ちガードでは防御できない。



瘴氣弾（武）

←↙←

天草の体と一緒に宝玉が横に回転し、相手を襲う。攻撃可能な範囲が狭く、なかなか当たらないが、ヒットすれば必ず敵を気絶せしめるおいしい技だ。いかに当てるかが問題である。ちなみに対空にはならない。



凶冥十殺陣（武）

←→↓↘＋BC

両手に持った宝玉に稲妻をまといつかせ、それを相手に向かって突き出す。ヒットすると巨大な魔法陣の結界が敵の動きを封じ込め、そこに天草の全身全霊の一撃が打ち込まれるのだ。魔の貴公子たる天草らしい、派手な武器飛ばし技だが、クリーンヒットさせるのは至難の業。前後の逢魔刻で相手をかく乱し、なんとか隙を作って入れるしかない。幸いにしてコマンドは簡単なので、強引に防御崩しに持ち込んでからたたき込んでもいい。



必殺技　武器飛ばし技　武マークは武器有りのみ使用できる技です。



《剛に生きる風来坊》

覇王丸（はおうまる）

とにかく、自身の剣技を磨きたいと思い、西に東に旅を続けていた。
ある日、「鬼」に襲われた村の生き残りの子供と出会ったことで、
覇王丸は鬼を退治しにいくことを約束する。その子供こそ、「鬼」の殺戮を止めた赤子の成長した姿であり、
鬼の実子であった…。

勝利画面



睨み合い



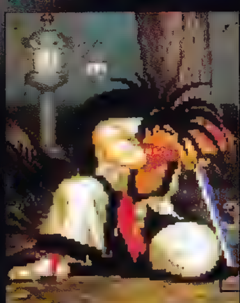
勝ち



登場



気絶



負け



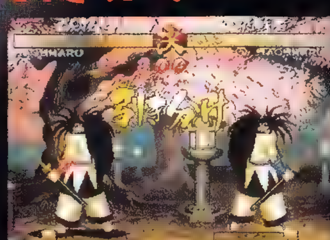
キャラ選択画面



鍔ぜり合い



引き分け



特殊技

牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



不意打ち



ジャンプ蹴り



足払い



踏み込み・弱斬り



踏み込み



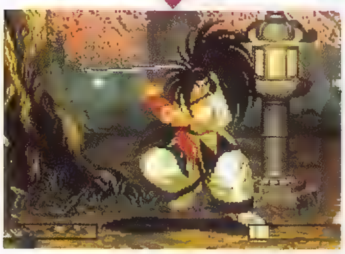
防御崩し・引っ張る



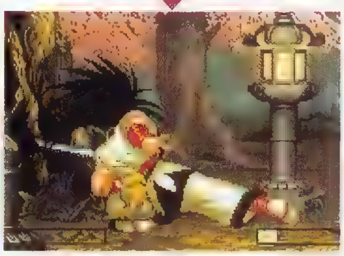
防御崩し・押す



見切り



踏み込み・蹴り



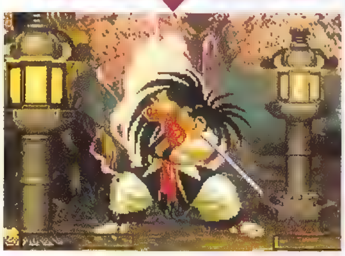
踏み込み・強斬り



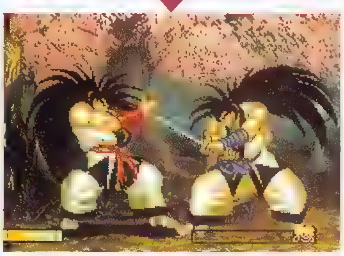
踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



真剣白刃取り



当て身

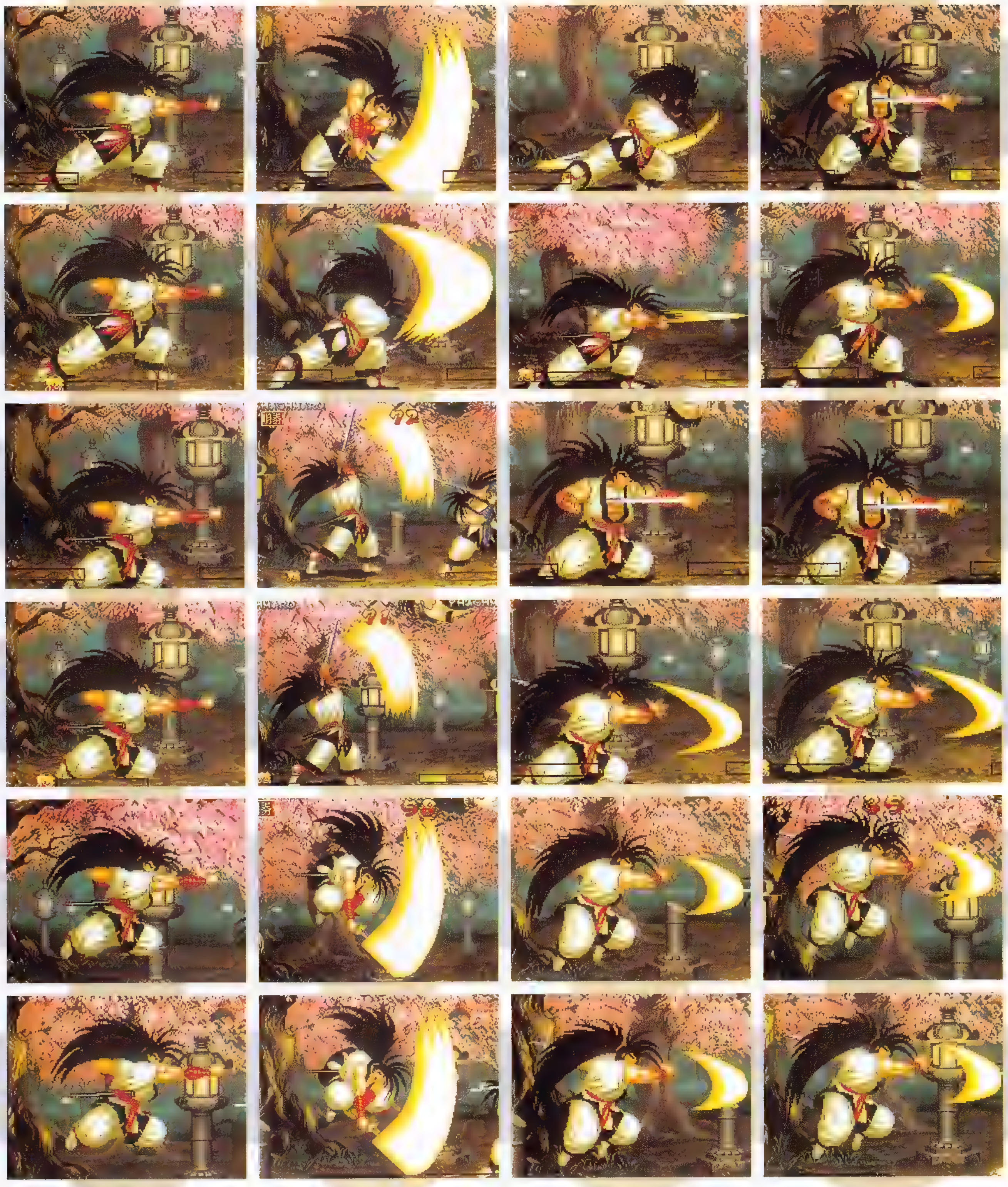


回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り

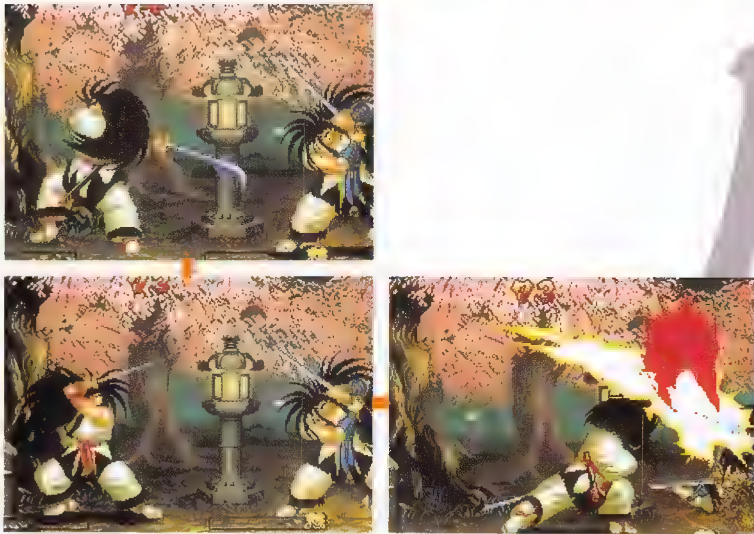
立ち近距離／立ち遠距離／しゃがみ近距離／しゃがみ遠距離／垂直ジャンプ／斜めジャンプ



斬鉱閃

→↘↓↙←+C

くるりと一瞬振り向き、刀を大振りに斬り下ろす。技が出るのこそ遅いけど、攻撃力が高くて当たった相手が吹っ飛んで倒れるのは大きな魅力。防御崩しや烈震斬のよろめきに狙えば、リスクも少なく、相手に安定した大ダメージを与えられる。それ以外で狙うのは、ガードされたり見切りで避けられたときのことを考えると、度胸がいる賭けだ。



奥義 旋風裂斬(武)

↓↘→+斬る

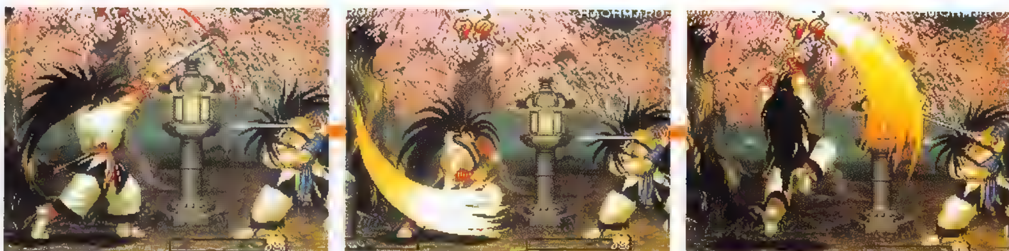
刀を大きく振り上げて風を巻き起こし、相手に飛ばす。前作までとの大きな違いとして、今回は竜巻に射程距離がついてしまったことが挙げられる。弱中強と射程は長くなるが、最大時でもロングの端から端までは届かない。



奥義 弧月斬(武)

→↙↓↘+斬る

弧を描くように刀を振り回して飛び上がる。弧を描く前に潰されたり、ガードされたりすることも多いけど、返し技としてはかなり信頼できる部類の技。相手の連携攻撃の一瞬の隙をつくにはこれ以上ない必殺技だ。



奥義 疾風弧月斬(武)

踏み込み中→↙↓↘+斬る

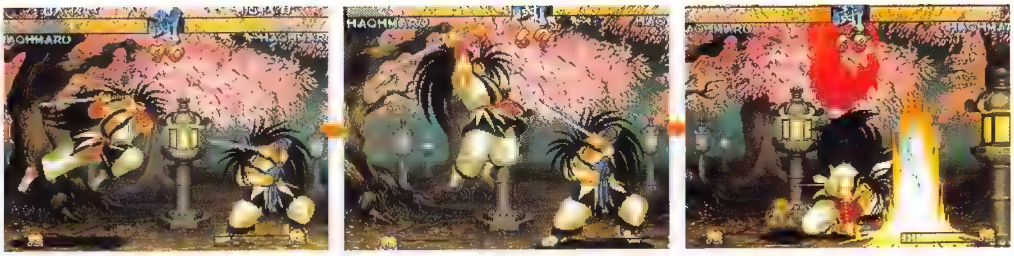
踏み込み中に弧月斬を出すと、普通の弧月斬とは違った「疾風弧月斬」になる。弧月斬が複数ヒットする技なのに比べて、こちらは1ヒット技なのと、ダッシュしたまま孤を描いて飛び上がるのが大きな違い。踏み込みからのガード崩しなどと交えて出すとなかなか効果的に使うことができる。ガードされたときなどの悲惨さは弧月斬同様といった感じだ。



奥義 裂震斬 ㊍

←↓↙＋斬る

小さくジャンプして体重をのせた刀攻撃を加える。しゃがみガード不可な技だが、ガードされると反撃されやすいので使いどころが難しい。当たり方によってはよろめくので、大斬り・斬鉱閃で追い打ちが可能。



奥義 飛翔旋風裂斬 ㊍

空中で↓↘→＋斬る

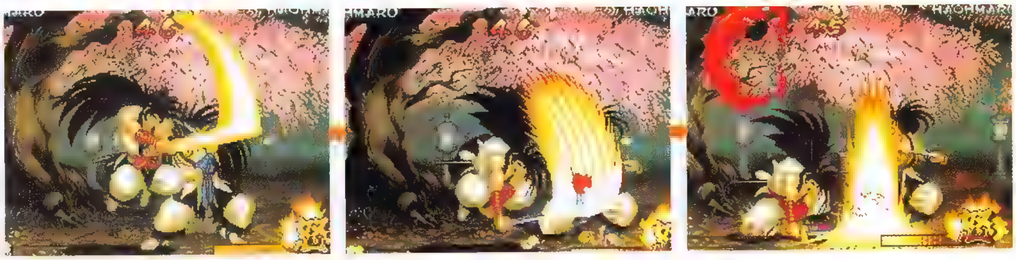
空中で旋風裂斬を出せる。出せるジャンプの頂点付近でのみだが、弱中強で竜巻を出す角度を変えることは可能。また引き込み中に出すことにより、低空で出すことができるので、使い方次第では強力な牽制技となりうる。



奥義 飛翔烈震斬 ㊍

空中で↓↙←＋C

ジャンプの降下中に烈震斬を出せる。強斬りなどと違い、ずっと攻撃が出てるのが特徴。冷静にガードされれば反撃は必至だが、攻撃が当たればよろめくので烈震斬同様追い打ちが可能。ガードさせれば、隙は意外に小さい。



秘奥義 天覇封神斬 ㊍

→↓↘→↓↘＋AB

弧月斬を強力にしたような技。確実に狙っていきたいのならば連続技に組み込むのが一番リスクなく狙える。覇王丸の下段狙い攻撃はキャンセルができるので、そこから狙っていくのが一番無難だ。とはいえ攻撃力も武器飛ばし技にしては低い感じを受けるので、そこまでして狙う価値があるのかどうかは少々疑問。まあ当たると気持ちいいのが救いといえば救いなのだが、そう言わずに頑張って狙ってみて欲しい。



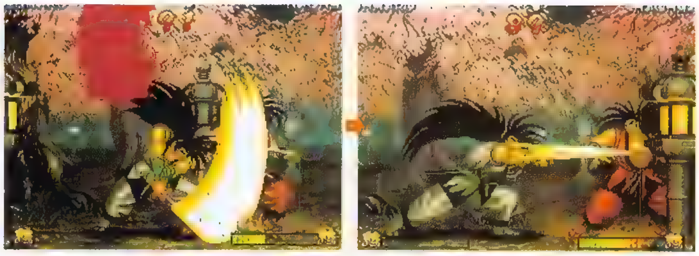
必殺技　武器飛ばし技　㊍マークは武器有りのみ使用できる技です。

羅刹

牙突㊙

大斬りヒット後・C

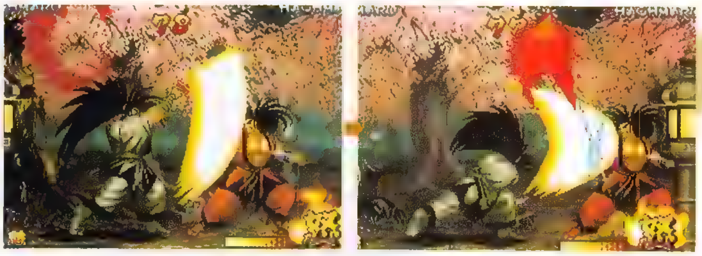
近距離強斬りを当てたあとに連続で突き攻撃を与える。狙って使うような技ではなくて、近距離強斬りが当たったらオマケで付け足すといった感じ。ちょっと嬉しい必殺技だ。ボタンは連打よりも目押しの方がいいぞ。



飛燕㊙

しゃがみ大斬りヒット後

牙突と似た技だが、こちらはしゃがみ強斬りからの連続技。しゃがみ強斬りは対空技としての使用が主なだけに、これを地上の相手に当てるには意識的に狙っていかないと難しいかもしれない。



奥義 旋風裂斬・刹(せつ)㊙

↓↘→＋斬る

修羅の旋風裂斬とは違い、竜巻が巻き上げた相手に追い打ちができる。弱中強で技の隙と射程距離が違うのは修羅と同じだ。巻き上げ高度の高い強旋風裂斬が追い打ちをしやすくてよいが、旋風裂斬は当てにくいのが問題。



奥義 弧月斬㊙

→↘↓↙＋斬る

修羅の同名の技と同じ。主な使い方や性能は変わらないと思われる。どうせガードなどをされると大反撃は確定なので、せっかくなら強で出してしまうのがいいかもしれない。わりきってしまおう。



奥義 疾風弧月斬

踏み込み中→↓↘＋斬る

修羅の同名の技と同じ。これも踏み込みからのガード崩しや旋風波などと交えて使うことで威力を発揮する。どう相手の行動を読み、どう相手を誘うかがポイントなのだが、どうしてもバクチ技の域を出ないのが難だ。連発しないでここぞというときに使おう。普段から踏み込みや引き込みを多用していれば、比較的相手の誘われる率も高くなるかも。



剛破

→↓↘+D

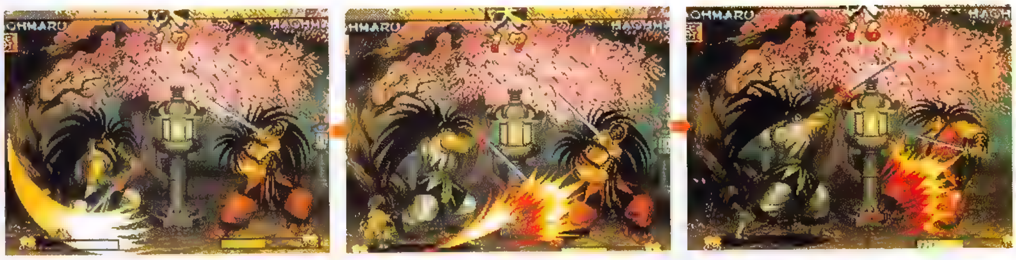
肩からぶつかるタックルを相手にかます。判定が強く当てたあとに追い打ちが入るので、ぜひ狙っていきたい技。追い打ちには弧月斬や天覇断空烈斬が入る。下段狙い攻撃から連続技で使っていくのも有効だ。



旋風波㊇

↓↘→+D

ゴルフスイングのように大きく刀を振り上げ衝撃波を作る。攻撃力こそないが、当たると相手はよろめくのでそこに攻撃を入れられる。しゃがみガード不能なので牽制攻撃や下段狙い攻撃から狙うといいかもしれない。



凪刃（なぎやいば）㊇

↓↙←→+C

コマンド入力を完了すると構えをつくり、そこに相手のやられ判定が近づけば（歩いて近づいたり、やられ判定が前にでる技を出したり）刀をふるって相手を攻撃する。当て身風に使えるが、ガードされてしまうこともある。



秘奥義　天覇断空裂斬㊇

→←↙↓↘→+CD

竜巻で相手を巻き上げ、巻き上げた相手を空中で斬りつけて、さらに地上に落ちた相手を叩き斬る。コマンド入力を完了すると刀を大きく2回振り回し、どちらかが当たれば技が発動するのだが、ガードされると大きな隙ができてしまう。そこで、剛破を離れた位置で当てたあとの追い打ちや、前にガード崩しをして直接入れてしまおう。また、下段狙い攻撃からの連続技として使おう。旋風波と下段狙い攻撃で揺さぶるといい感じ。



必殺技　武器飛ばし技　㊇マークは武器有りのみ使用できる技です。



《森羅万象を愛する娘》ナコルル

大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、
巫女として成長を遂げているナコルルには僅かな空気の乱れに気がついた。
自然の調和を乱す存在がいる。
「鬼」の異質な闘気や精神を救う為に
ナコルルは宝刀チチウシの守護鳥ママハハと彼女を護る狼シクルウと旅立つ。

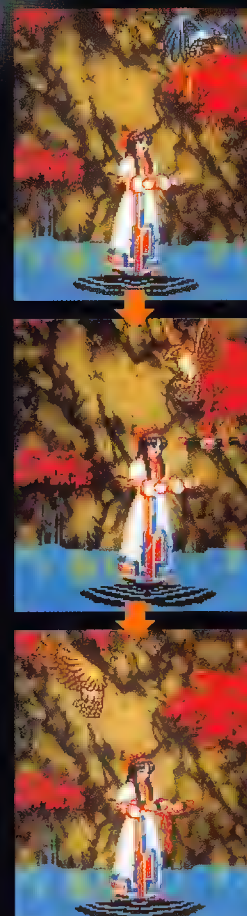
勝利画面



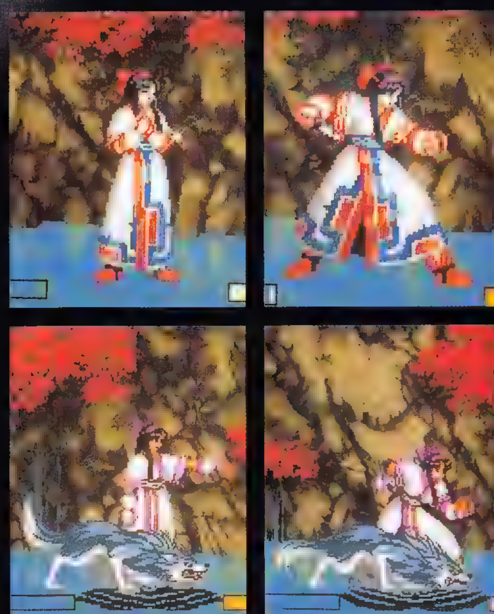
キャラ選択画面



登場



勝ち



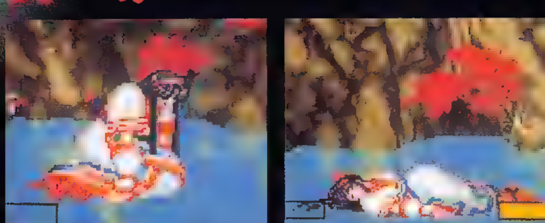
鍔ぜり合い



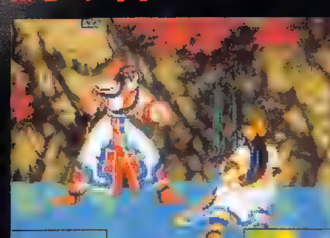
引き分け



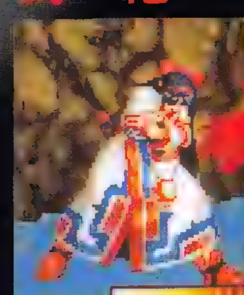
負け



睨み合い

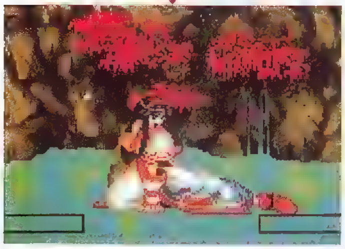


気絶



特殊技

牽制攻撃



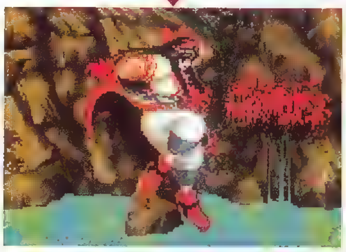
下段狙い攻撃



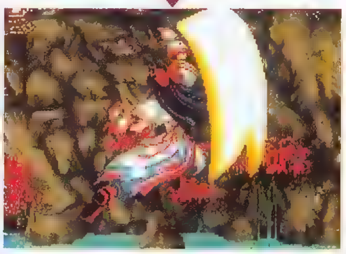
上段蹴り



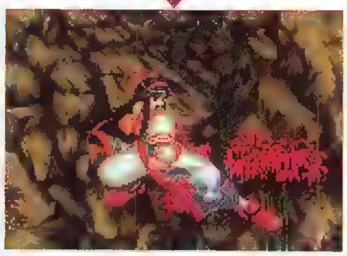
引き込み



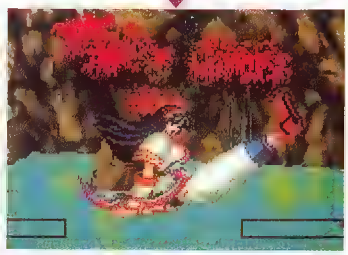
不意打ち



ジャンプ蹴り



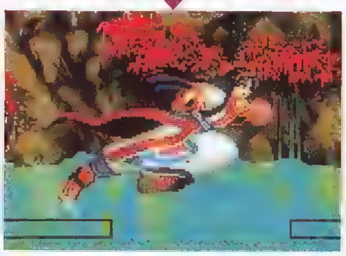
足払い



踏み込み・弱斬り



踏み込み



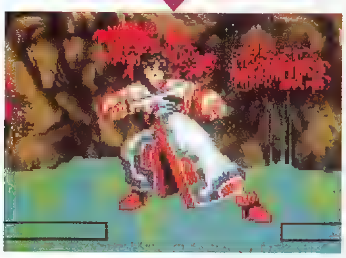
防御崩し・引っ張る



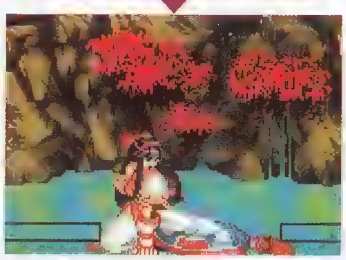
防御崩し・押す



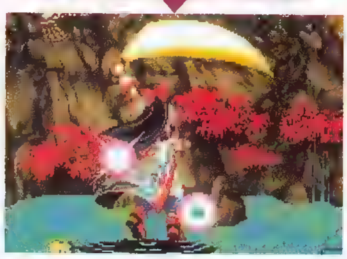
見切り



踏み込み・蹴り



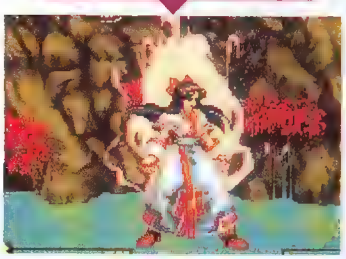
踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



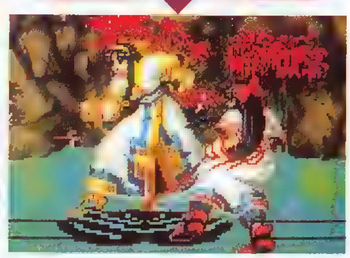
真剣白刃取り



当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り

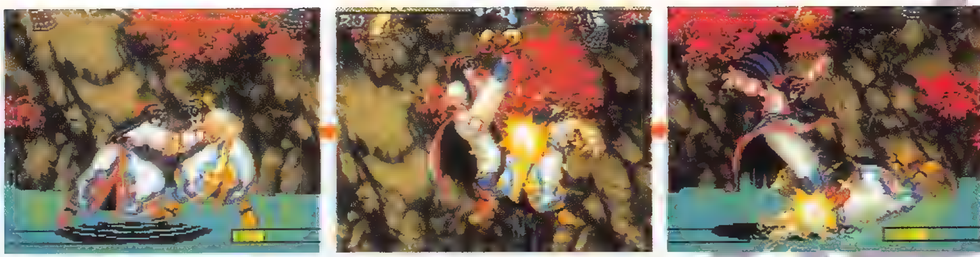


立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

レラ オ チキリ

←↓↙+D

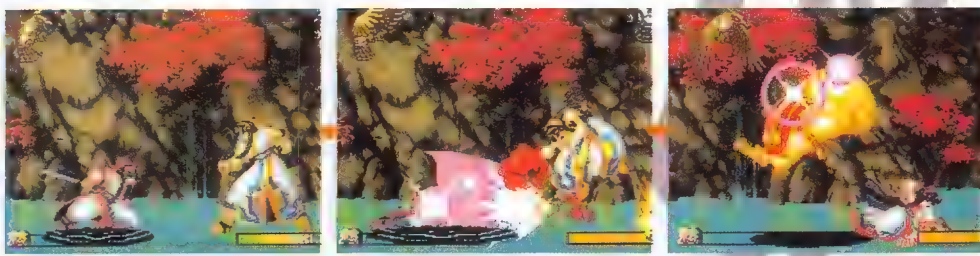
コマンド投げだ。抱き込むように両手を差し出し、相手をつかまえたら蹴りの乱舞で持ち上げて、かかと落としで地面に蹴り落とす。最後にとどめの踏みつけが入って技が終了。ダッシュからでも投げられる。多用したい。



アンヌ ムツベ(武)

←↙↓+斬る

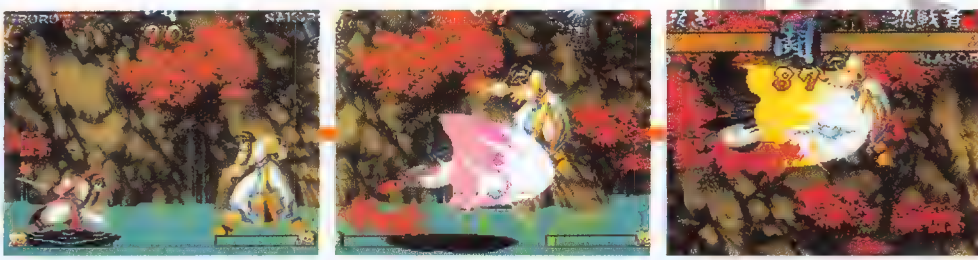
刀を、低空飛行で相手に突進する。グラフィックが一新され、技のイメージがかなり変わった。相変わらず遠距離からの不意うちに使えるが、ガードされると後が悲惨なのもそのままである。



レラ ムツベ(武)

↓↘→+斬る

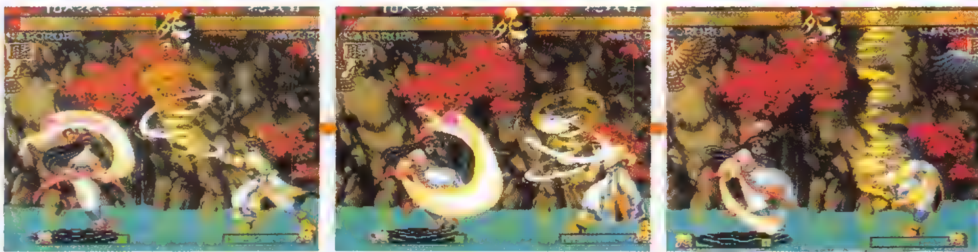
アンヌ ムツベと同じ体勢で、やや上向きの角度に突進する。今回は相手の体を空中に持ち上げて、最大で4ヒットするようになった。近い間合いで当てても1ヒットでおしまいなので、中距離、遠距離から狙っていこう。



カムイ リムセ

←↓↙+斬る

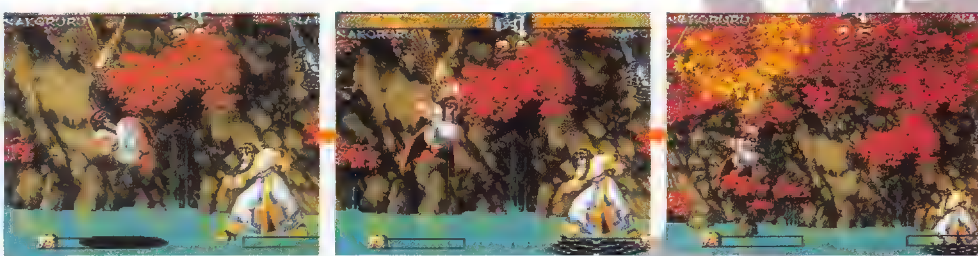
目の前にマントを振りかざして攻撃する。弱は1回、中で2回、強だと3回布を振り、Cボタン連打でさらにもう1振り追い打ちをかけるぞ。タイミングを合わせれば敵の飛び道具をはね返すこともできる。



鷹に捕まる

↓↙←+D

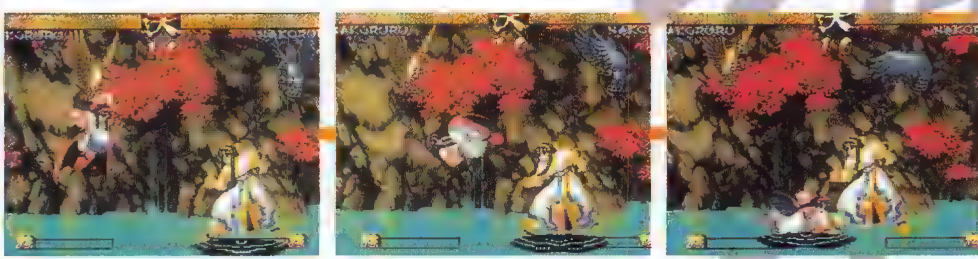
守護鳥ママハハにつかんでもらって、空中を自由に移動する。この状態から刀で攻撃できる他、必殺技のカムイムツベを出すことが可能だ。空中での移動速度は遅い。敵の攻撃を避けにくいので注意が必要だぞ。



分離

レバー下方向+D

ママハハから離れて地面に下りる。下りる方向はコントローラー操作で任意に選べるから、わざと遠くに下りたり、敵の懐に飛び込んだりが可能だ。捕まりと組み合わせて、トリッキーな動きで相手をかく乱しよう。



修羅

鷹捕まり攻撃

横AorB 下C

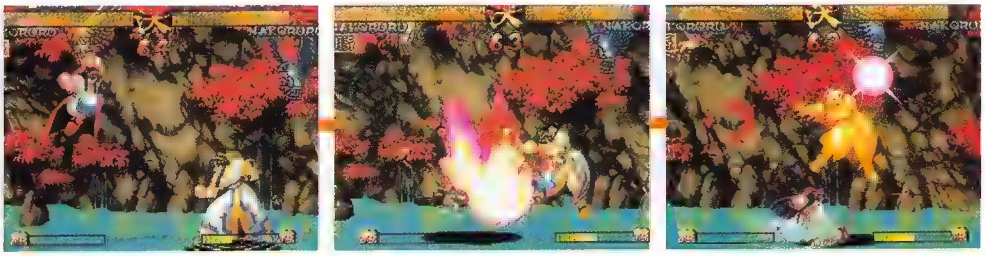
鷹に捕まったままで刀を振り、横か下に攻撃する。ジャンプして攻撃しにきた相手を迎撃でき、低い高さを飛んでいれば地上の敵にも攻撃できるぞ。横への攻撃は、キャンセルしてカムイムツべにつなげられる。



カムイ ムツベ

↓↘→+C

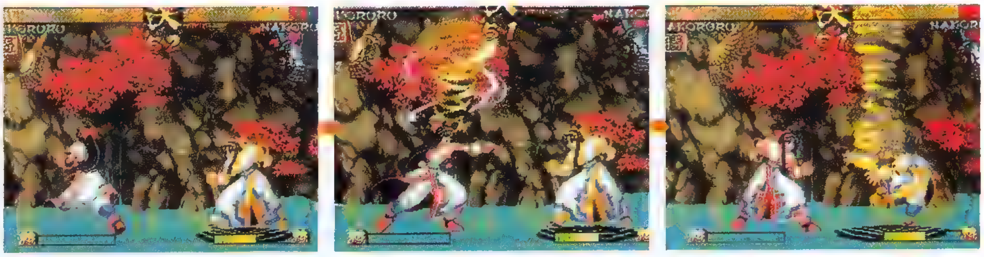
鷹と空中にいる状態から、斜め前方に急降下して攻撃する。この技にも連続ヒットの特性が付加されていて、最高で3回攻撃が当たるようになった。ガードされても比較的隙は少ないので安心して使える。



レラシウ

→↘↓↙←+A

空中のママハハから、斜め下に向かって竜巻が発射される。竜巻がヒットすると相手は空中高く舞い上げられ、そこを狙って追い打ちをかけられるぞ。竜巻を出した後は自分も走って敵にプレッシャーをかけるといい。



シチカプ エトゥ

→↘↓↙←+B

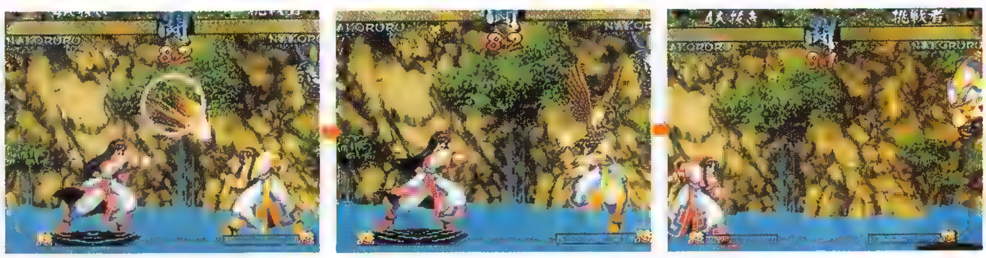
ママハハが相手に向かって突撃し、顔面を執ように攻撃する。ヒットすると敵はかなり長い時間よろけてしまうので、必殺技をからめた連続攻撃をたたき込もう。やはり同時に自分も走ってプレッシャーを与えたい。



シチカプ アム

→↘↓↙←+C

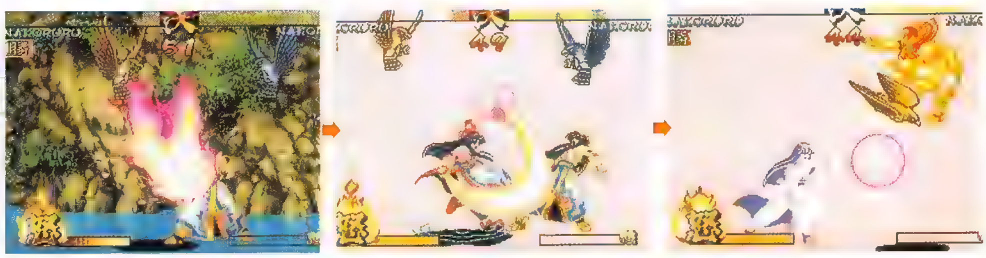
ママハハが急降下して相手をつかみ、空中高く持ち上げて落とす。持ち上げている最中に追い打ちが入るので、ジャンプ強斬りなどを積極的に狙うといい。ママハハの技はすべて、自分も走ることで2択に持ち込めるのだ。



エレルシ カムイ リムセ

→↘↓↙←×2+AB

超高速のカムイ ムツベからカムイ リムセにつなぎ、空中に浮かせた相手に向かってママハハが突撃する。至近距離で出すと、自分ですらも何が起こったのかわからないままに乱舞が始まる脅威の超スピードブロー。



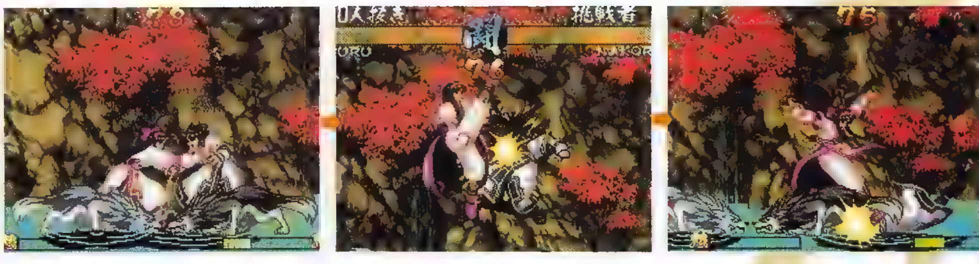
必殺技　武器飛ばし技　㊞マークは武器有りのみ使用できる技です。

羅刹

レラ オ チキリ

→↓↘＋D

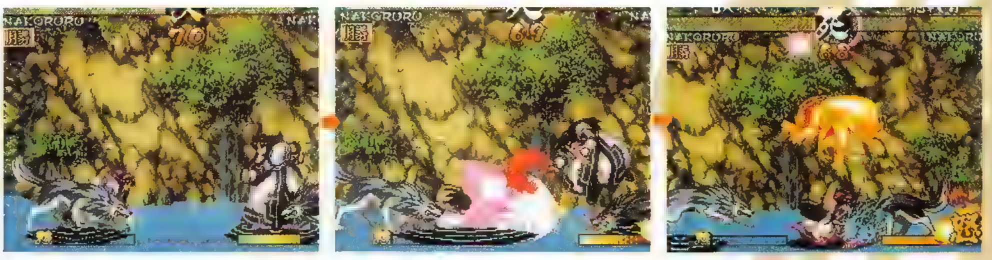
両手を差し出した甘い抱擁から一転、蹴りの嵐が相手を持ち上げ、かかと落としと踏みつけできめる派手な技。コマンド投げなので ガードはできない。ダッシュからつかむもよし、キャンセルから強引に狙ってもまたよし。



アンヌ ムツベ(空)

←↙↓＋斬る

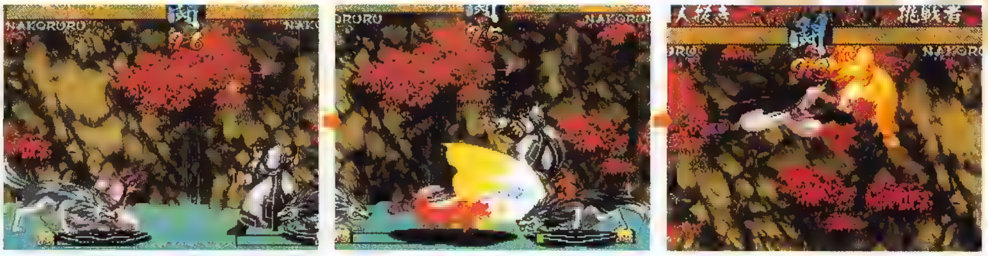
光をまとって低空で斬りかかる。弱、中、強で技が出るまでのスピードと飛距離がことなるので、奇襲で出すにしても敵との間合いで調節するようにしたい。通常技からのキャンセルはこの技が一番お手軽。



レラ ムツベ(空)

↓↘→＋斬る

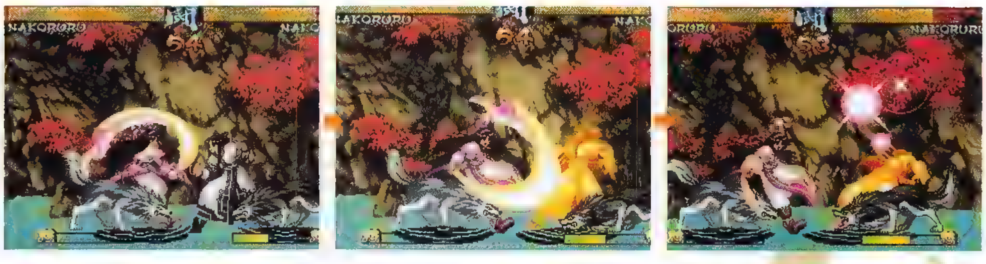
角度をつけて、上昇しながら相手に斬りかかる。距離をおいて出すと4連続ヒットになるので、キャンセルで出すよりは遠くから不意に出した方が効果は高いだろう。アンヌムツベと使い分けるとそれだけで2択攻撃。



カムイ リムセ

←↓↙＋斬る

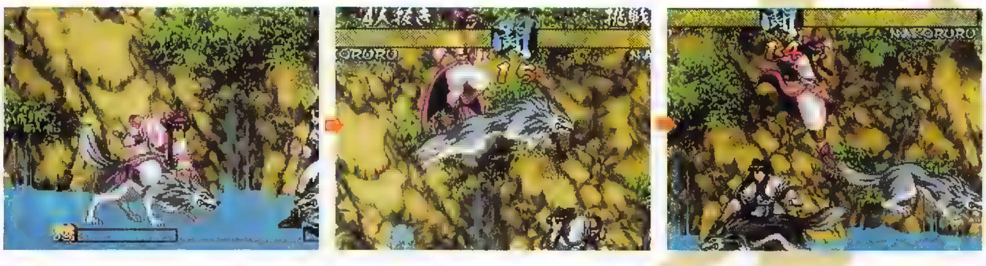
素早くマントを振りかざしながら攻撃する。敵の飛び道具をはね返す場合は弱、連続技に組み込むときには強で出すといい。連続技の最後には、C連打で出るアペプチまできっちり当ててやること。



分離

レバー上方向＋D

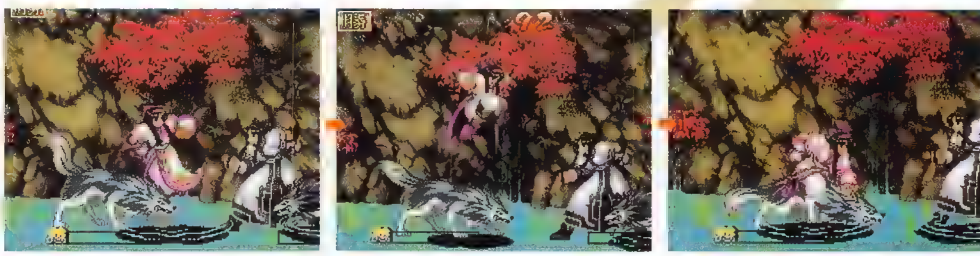
狼に乗るのは修羅の鷹につかまるのと同じコマンド。飛び降りる方向はコントローラー操作で任意に選べ、さらに空中で攻撃を出すこともできるぞ。



狼乗り攻撃

横A or B 上C

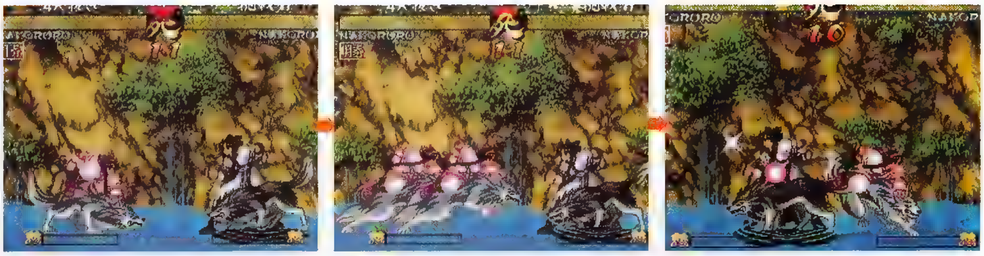
シクルゥに乗った状態から、刀を使って上と横に攻撃する。攻撃の間合いは短いがキャンセルが可能で、怒りゲージがMAXなら、キャンセルして武器飛ばし必殺技にまでつなげてしまえる性能のよさだ。



メル シキテ※

←↙↓＋C

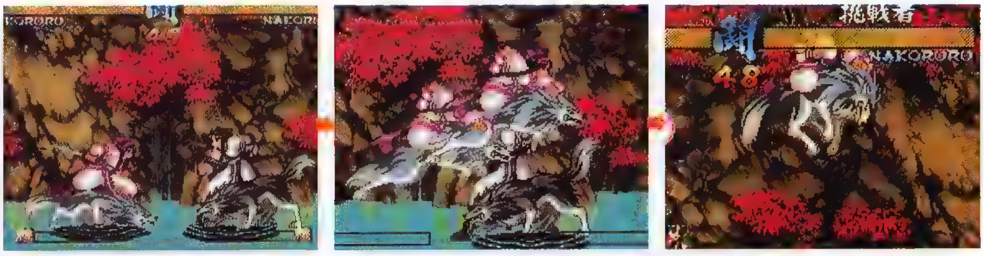
残像を残しながら前方に高速移動する。攻撃判定はないが、敵をすり抜けて反対側に回れるぞ。この技の移動中に必殺技分離が出せる。すれ違いざまに出すと相手のガードが間に合わずクリーンヒットするのだ。



カント シキテ※

↓↙→＋C

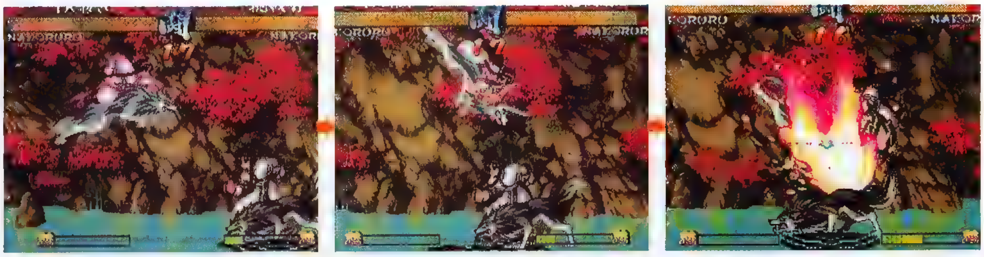
残像を残しながら斜め上に高速移動する。やはり攻撃判定はなく、相手をかく乱させる意味合いが強い移動技だ。必殺技分離につなげられ、相手の後方からしかけると非常に有効な奇襲攻撃になる。



イメル シキテ※

空中で→↓↙＋C

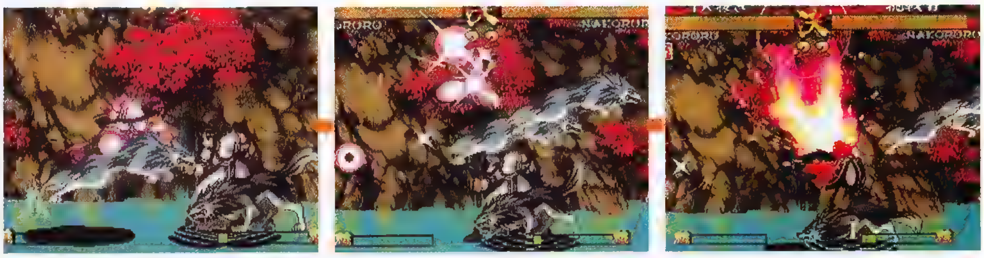
シクルゥの背中に乗ったまま、空中から斜め下の相手に向かって突撃する突進系の技だ。あくまで斜め下に向かって突っ込むため、真下付近にいる相手には当たらない。ある程度の間合いをとってから出そう。



必殺技分離※

分離方向＋C

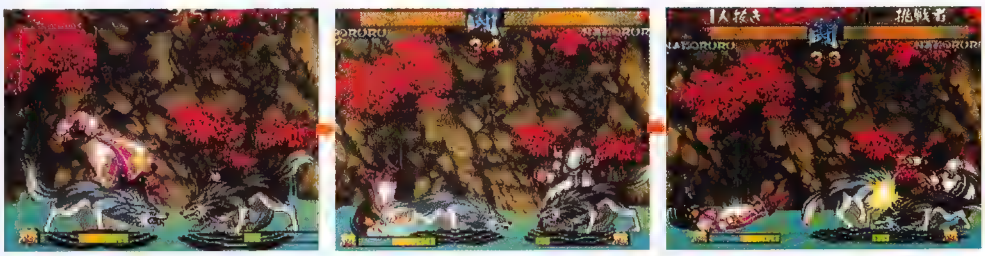
メル シキテ、もしくはカント シキテで移動中に、ナコルルが素早く分離して体当たりをする。狙いをはずすと暴発して逆に隙を作るだけというリスクが大きい技。メル シキテから真横に飛ぶのが最も安全で確実だ。



エプンキネ シキテ

ナコルルが倒れた時ＡＣ

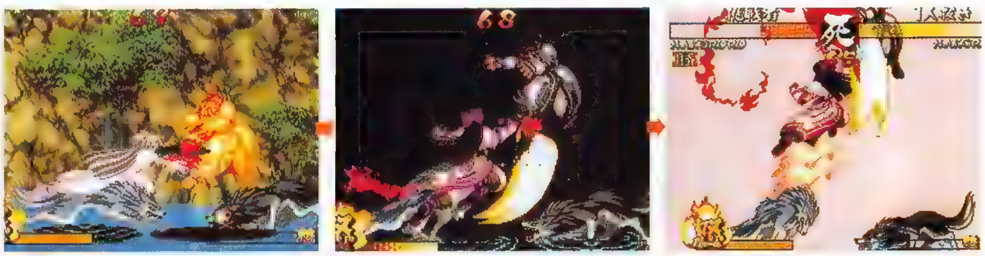
ナコルルが倒れたときに、シクルゥが体当たりで相手を足止めしてくれる。完全な不意打ちでヒットする率が高く、さらに起き上がりに合わせた攻撃も阻止されるので、ダウンしたら必ず使おう。



ヌベキ カムイ シキテ㊆

←↙↓↘→↓↙＋ＢＣ

瞬時にシクルゥに乗って体当たりをヒットさせ、そこからジャンプ斬りで相手を高く突き上げていく。最後は画面のはるか上でカムイ リムセをきめてフィニッシュだ。シクルゥに乗ってキャンセルから狙うと入りやすい。



必殺技　武器飛ばし技　㊆ マークは武器有りのみ使用できる技です。※必殺技分離



《闇に生きる影》

服部半蔵（はっとりはんぞう）

伊賀忍群最強の忍者。
数年前に大量殺人を犯し、帯刀する侍を斬り殺す「鬼」についての調査と根源を断つことを任命される。
しかし、半蔵には「鬼」の正体に薄々気がついていた。
旧知の知人ではないかと…

キャラ選択画面



気絶



勝利画面



鍔ぜり合い



登場



勝ち



引き分け



負け



睨み合い



特殊技

牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



不意打ち



ジャンプ蹴り



足払い



踏み込み・弱斬り



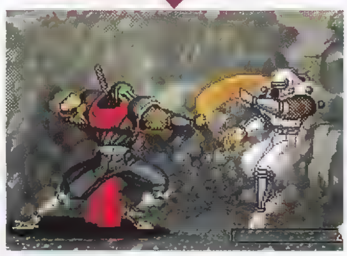
踏み込み



防御崩し・引っ張る



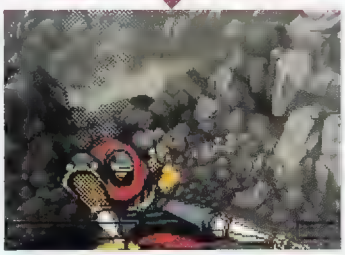
防御崩し・押す



見切り



踏み込み・蹴り



踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



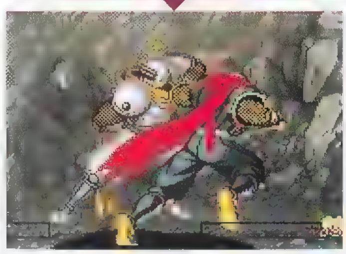
真剣白刃取り



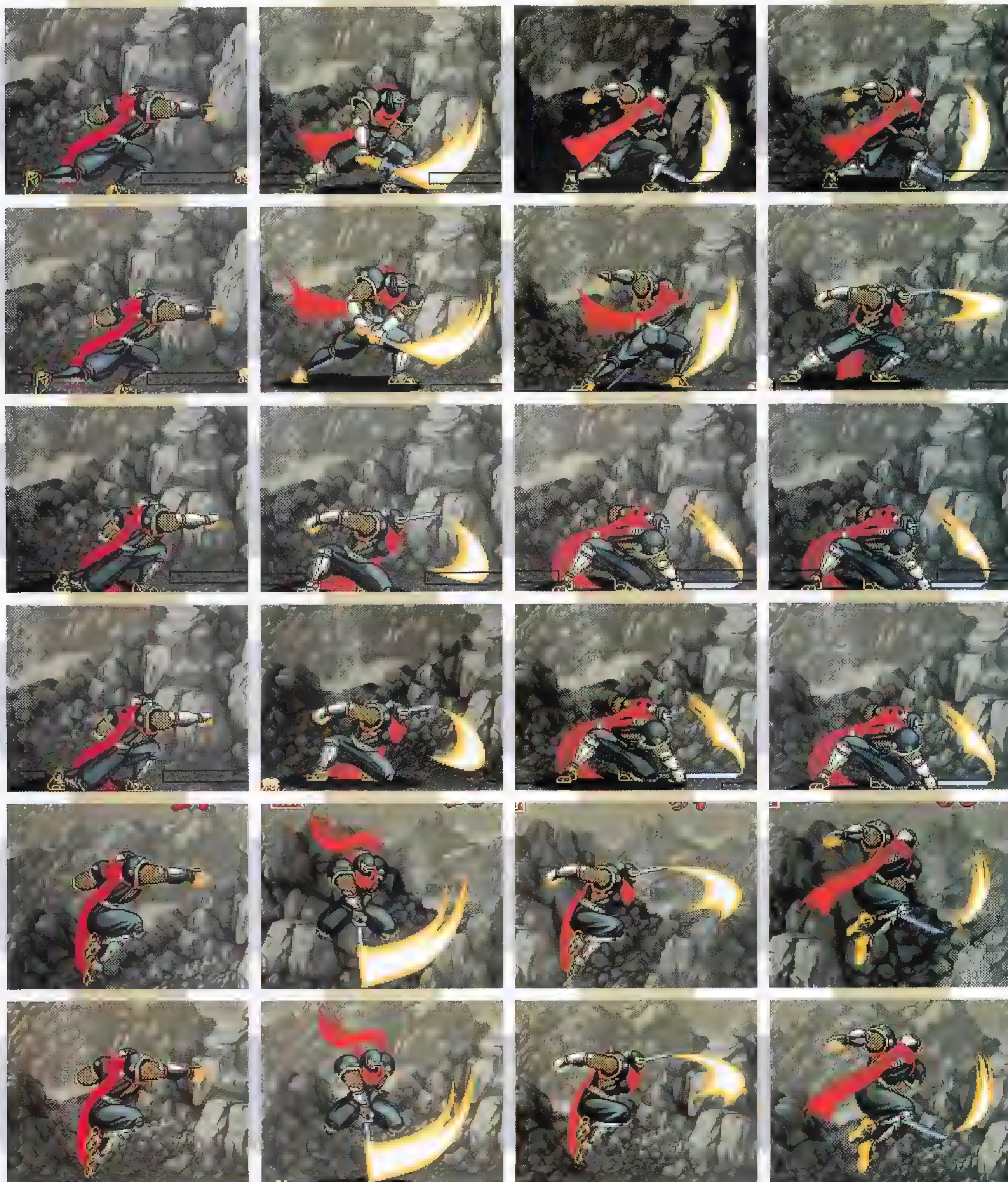
当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



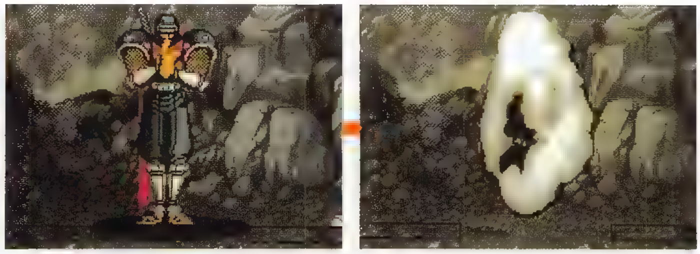
立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

修羅

忍法 影

↓↓+A

印を結びその場で消え、すぐその場に姿を現す。相手の近くで消えてモズ落としや、たまにうつせみ天舞や地斬を交えて使うための牽制に使うのが有効な使用法だ。単なる見切り代わりに使うのもいいだろう。



忍法 爆炎龍・改

↓↙←+斬る

「爆炎龍」のかけ声とともに地面に手を突き、炎を走らせる。バウンドしながら進む火炎は途中で引き返してくるのだが、バウンドの回数は弱中強の順で多くなる(遠くまで進む)。当然引き返してくるときにも判定あり。



忍法 影分身

→←↙↓↘→+A or B

印を結んで消え、相手のいる位置には関係なく画面の左右に煙とともに出現する。AとBのボタンで左右どちらに出現するか選ぶことができ、同時に出現するもう一方の半蔵は分身＝偽物となる。



忍法 うつせみ天舞

→↘↓↙←+BCD

印を結んで消え、相手の頭上から降ってくる。しゃがみガード不可なのでうつせみ地斬と使い分けてたまに使うのがいい。普段から忍法影を多用しておけば、さらに利用価値が上がる。ただしガードなどされると反撃悲惨。



忍法 うつせみ地斬

←↙↓↘→+BCD

印を結んで消え、相手の足もとから出現、斬りつける。立ちガード不可なのでうつせみ天舞と対となる必殺技といえる。出現場所が足もとなのでうっかり喰らってくれるシチュエーションも多い。ガードされると反撃確定。



忍法 烈風手裏剣

空中で↓↘→+斬る

空中から斜め下に向けて手裏剣を投げる。弱中強で投げる角度と投げる手裏剣の枚数が違う。弱から1、2、3枚と増え、投げる角度が浅くなり遠くへと手裏剣を飛ばす。ジャンプ中なら高さに関係なく出せる。



忍法 身代わりの術＝仏

ダメージ中AC

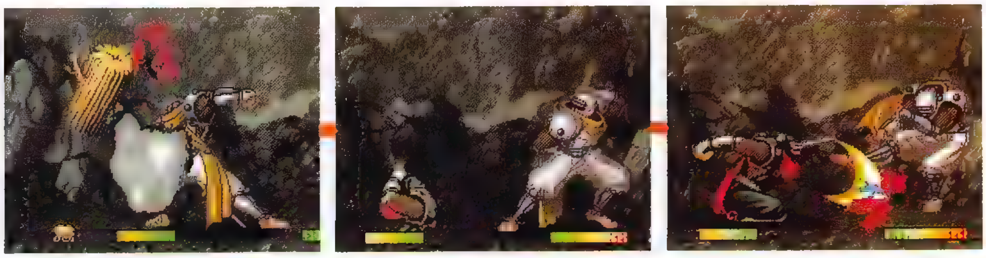
相手の斬り攻撃を喰らったときにボタンを押すと、その場に丸太を残して相手の頭上から降って攻撃をできる。ただし相手がそれをガードなりすれば、さらにダメージを受けることは請け合いなので注意。



忍法 身代わりの術＝鬼

ダメージ中BD

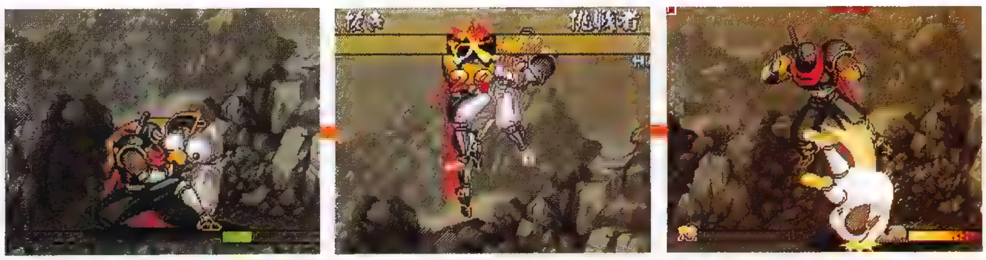
身代わりの術＝仏同様、相手の斬り攻撃を喰らったときにボタンを押していると、身代わりの丸太を残してその場から消え、相手の足もとから現れて斬りつける。連続技を喰らうのがイヤな時にイチかバチか使うのがいい。



忍法 もず落とし

➡⬇⬊+CD

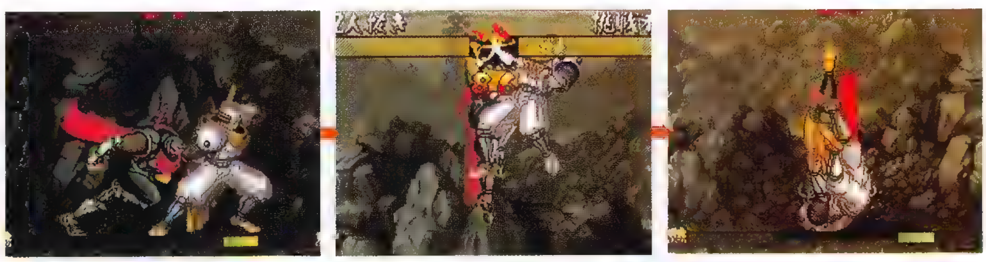
相手をつかんで大きく飛び上がり、頭から地面へと叩きつける。半蔵の代名詞的な技、ガード崩し同様スカると隙ができるけど、ガード崩しに比べてつかみ判定の出るのが早いので有用。今回も半蔵の主軸と成りうる技だ。



忍法 もず落とし―楓

➡⬇⬊+CD

踏み込み中にもず落としのコマンドを入力すると楓になる。ただのもず落としと違い少し斜めに飛び上がるのが特徴。踏み込みから隙なく投げられるためとても使いやすいのだが、ダメージは少し低い。



封じ手 微塵隠れ

⬇⬇⬇+AB

大きな爆発を巻き起こし、その爆発にまぎれてその姿を消す。出るまでが少々遅く、出るまでは横からリーチの長い技で攻撃を受けてしまう。出すなら相手が遠くにいるときよりも、かえって近くにいるときの方が確実にガードさせられるからいい。相手の起き上がりに重ねるのが一番か？　とにかく技はかなり長い間出ているのでガードさせれば反撃を受けないし、その後半蔵が透明になるので、ここぞという時には多少のリスクを犯してでも狙う価値があるぞ。

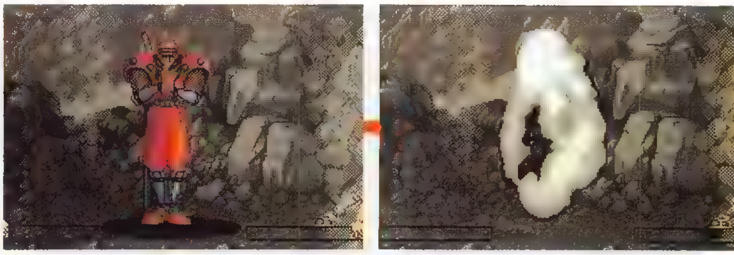


必殺技　武器飛ばし技　㊙マークは武器有りのみ使用できる技です。

忍法 影・静音

↓↓＋A

修羅の忍法　影と同じ技。印を組んで姿を消し、すぐその場に現れる。羅刹には猿舞という移動技があるので、修羅と比べてフェイントとしての利用価値は高い。相手の近くで消え、爆炎微塵隠れというのもよい連携だ。



忍法 爆炎龍・改

↓↙←＋斬る

修羅の同名の技と同じ。弱中強で炎が戻ってくるまでのバウンド回数が増えて遠くに進むのも同様だ。修羅羅刹の技共にだが、炎が画面から消えてしまうとバウンドして戻ってこないことには注意したいところだ。



忍法 影分身

→←↙↓↘→＋AorB

修羅の同名の技と同じ。印を結んで姿を消すのは多くの羅刹半蔵の技と共通なのだけど、分身が出てから本体が出るまでに時間がかかり過ぎるためにいまいちフェイントとしては有効に使えない。使いどきが限られた技だ。



忍法 うつせみ天舞

→↘↓↙←＋BCD

修羅の同名の技と同じ。印を結んで姿を消し、相手の頭上から降ってくる。しゃがみガード不可なので、主に立ちガード不可のうつせみ地斬と対で使うことが多いだろう。猿舞や影・静音に交えて使おう。



忍法 爆炎微塵隠れ

→↓↘＋CD

修羅のもず落としに似た技だが、飛び上がって相手を地面に叩きつけた後が少々違う。叩きつけると同時に相手を炎で燃やし、自分はその姿を消してしまうのだ。消えてる時間こそ短いが、技を狙う機会も多いので、技のちょっとしたオマケとして考えるとかなりオイシイ特典である。消えた後は爆炎龍を出すなり、ジャンプやダッシュで近寄るなり好きに攻めていこう。



忍法 猿舞

←↓↙+A〜D

印を結んで姿を消し（半蔵にはこの出だしの技が多く、相手を惑わせられる）、左右の地上と空中、計４カ所から出現できる。出現場所はコマンド入力時のボタンで決定されるので状況に応じた場所に出現しよう。



忍法 烈風手裏剣

空中で↓↘→+斬る

修羅の同名の技と同じ。空中で手裏剣を投げる。一応しゃがみガード不可なので、うっかりと喰らってくれる相手もいるが、用途は主に牽制。読まれると技を出した後の着地点を狙われたりするので注意しよう。



忍法 うつせみ地斬

←↙↓↘→+BCD

修羅の同名の技と同じ。印を結んで姿を消し、相手の足もとから出現して刀で斬る。立ちガード不可なので、しゃがみガード不可のうつせみ天舞と対で使う。足もとから出るので天舞に比べて相手が反応しにくい所もある。



封じ手 毒龍㊎

→↘↓↙←→+CD

逆さになって回転しながら軽く飛び上がり、相手の肩をつかんで爆弾を大量に落として爆発させる大技。見た目も派手な上、しゃがみガード不可なので（相手の近くで出さないとキャラによってはしゃがんでる相手の頭上を飛び越してしまうが）ダッシュからの爆炎微塵隠れや中斬り（しゃがみガード不可）に交えたりすると強い。ガードされると反撃を受けるけどそれを差し引いても使える技だろう。空中ガード不可なので、飛んできた相手に対して踏み込みを使い、背中から当てるという手もあり、これは有効。



必殺技　武器飛ばし技　㊎マークは武器有りのみ使用できる技です。



《正義のアメリカン忍者》
ガルフォード

愛犬パピィと共に闘うアメリカン忍者。
諸国を旅していたところ、過去に於いて「鬼」が殺した村の生き残りに、「鬼を倒してくれ」と頼まれ、正義のために闘う。

勝利画面



キャラ選択画面



登場



勝ち



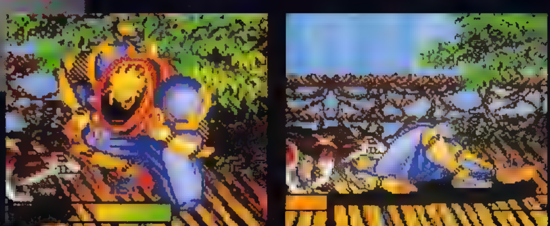
鍔ぜり合い



引き分け



負け



睨み合い

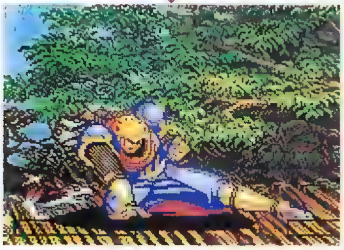


気絶

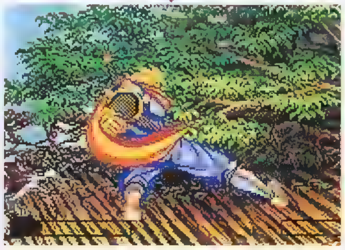


特殊技

牽制攻撃



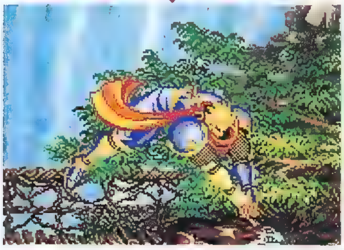
下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



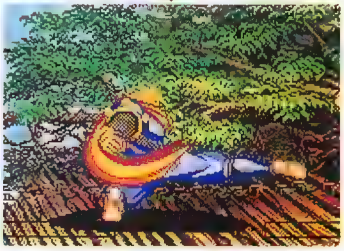
不意打ち



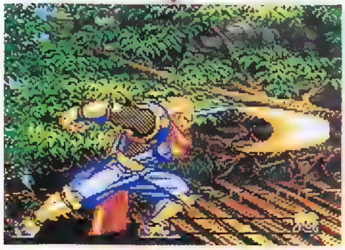
ジャンプ蹴り



足払い



踏み込み・弱斬り



踏み込み



防御崩し・引っ張る



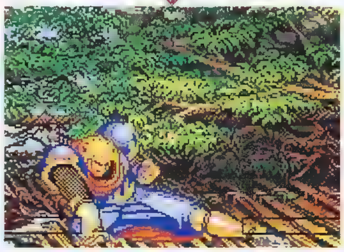
防御崩し・押す



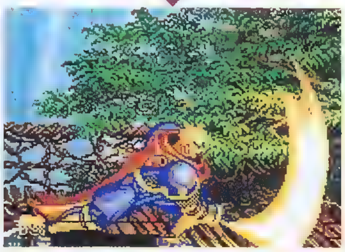
見切り



踏み込み・蹴り



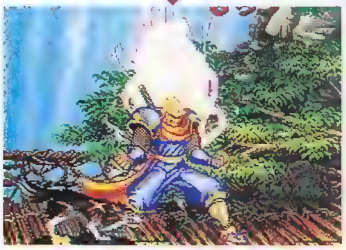
踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



真剣白刃取り



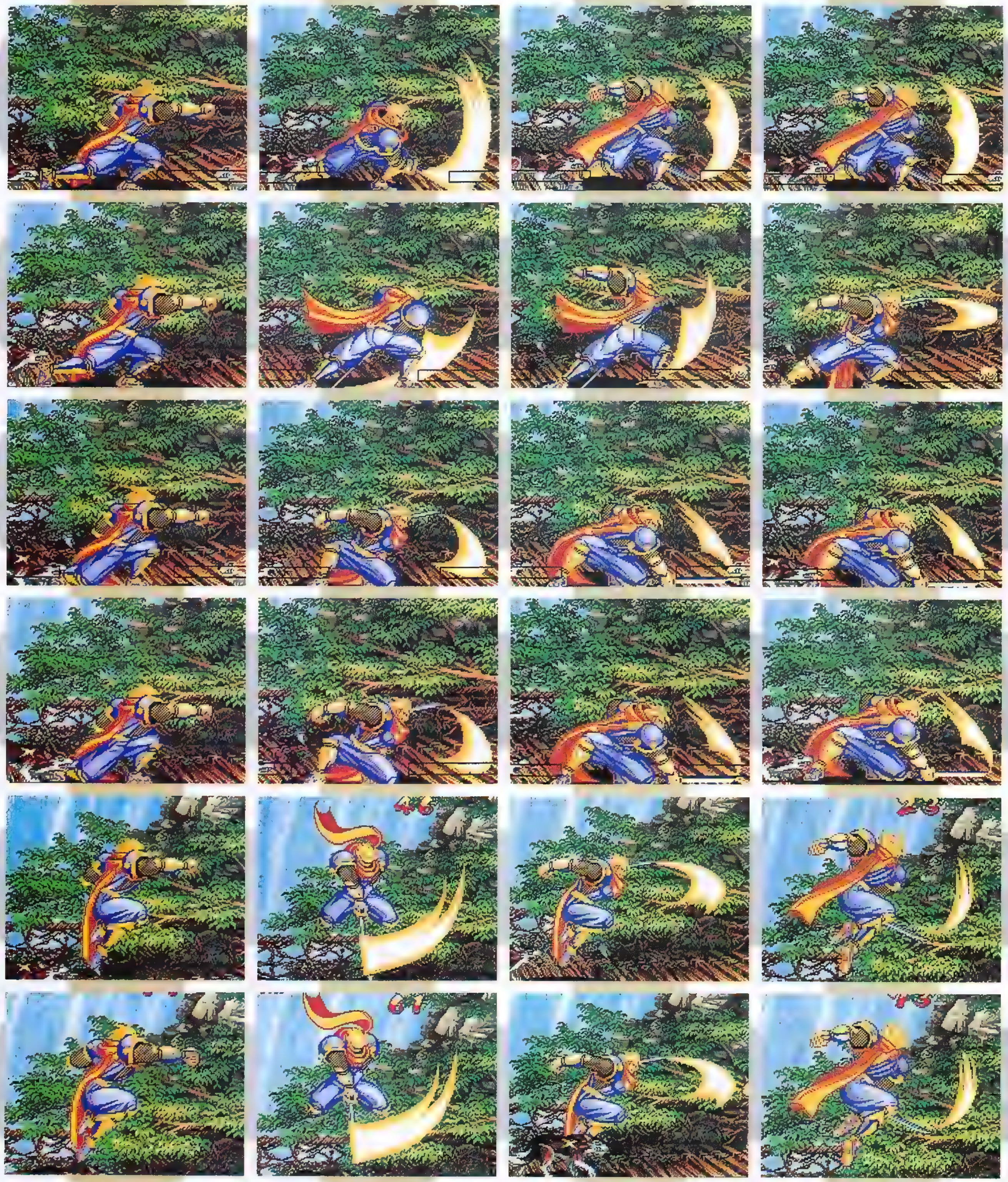
当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

修羅

プラズマブレード

↓↘→+斬る

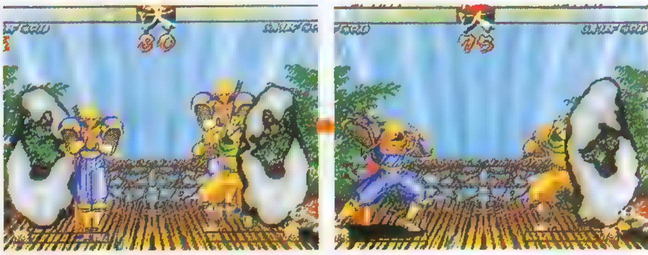
両手を大きく振りかぶり、集めた雷光をクナイ型にして相手に向かい、放つ。弱中強のうち分けにより、飛ぶスピードを変えることができる。基本的に中、遠距離での牽制用に使うことになるだろう。



シャドーコピー

→←↙↓↘→+A or B

煙とともに姿をくらました後、2体に分身して相手のまわりをぐるぐる回る。その後、Aなら左に、Bなら右に姿を現す。相手をかく乱させるための技だが、それほど高い効果が得られるわけでもないので、多用は控えたい。



レプリカアタック

→↘↓↙←+AC or BD

その場で姿を消し、上空から飛び降りざまに相手に斬りつける。ACなら相手の前方に、BDなら相手の後方に降り立つので、うまく使い分けることによって、相手のガード方向を惑わせることが可能だ。



イミテイトレプリカ

ダメージ中　ACかBD

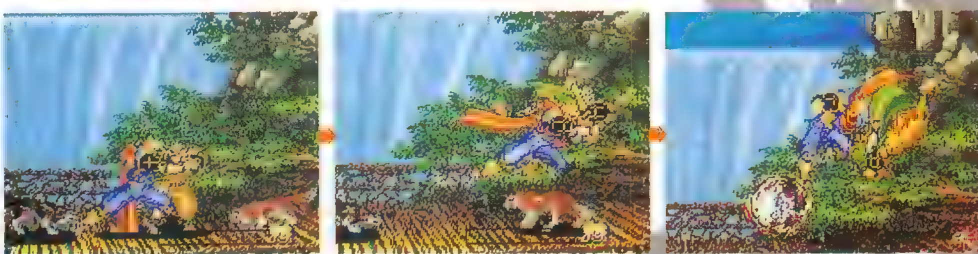
相手の攻撃を受けたときに入力することで、その場に身代わりの木を残して、相手に上空から襲いかかる。いわばレプリカアタックのアレンジバージョン。やはりボタンにより、前後に出現位置を選択できる。



ローリングクラッシュ

→↓↘+C

相手を捕まえて、画面端にたたきつけた後、パピィが追い打ちをする。一見打撃技のようだが、その性質はれっきとした投げ技だ。修羅にはストライクヘッズがないので、代わりにこの技を使うことになるだろう。



ラッシュドッグ

↓↙←+A

パピィが赤いオーラを身にまとい、相手に突撃する。与えるダメージがさほど大きくない上、射程距離も短いので不安に感じるかもしれないが、スキ自体は小さめなので、連続技に組み込むことが可能だ。



プラズマドッグ

↓↙←×2＋A

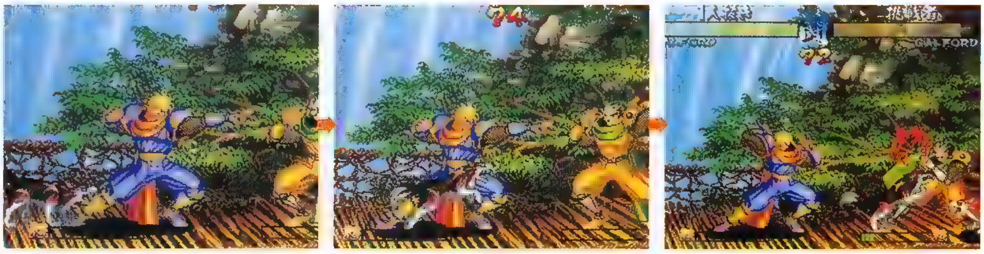
ガルフォードはプラズマブレードと同じモーションを取るが、実は飛んでいくのは雷光ではなく、稲妻を身にまとったパピィであるという、一種フェイント要素の強い技。出るのは非常に遅いが、当たれば相手は転倒する。



マシンガンドッグ

↓↙←＋B

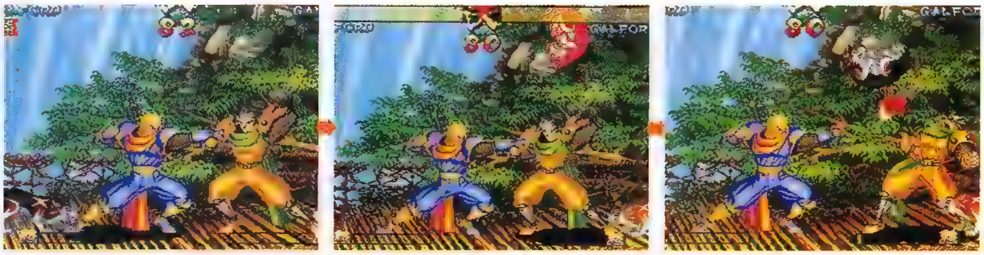
パピィが相手に突撃していき、ヒットすると相手にかみつく。この間、ガルフォード自身による追い打ちが可能。出るまでが非常に遅い技だが、当たればそれなりのメリットはあるので、スキをついて狙っていきたい。



レプリカドッグ

↓↙←＋C

パピィがその場から姿を消し、相手の頭上から体当たりを浴びせる。前作のように出が早くないので、相手の飛び込みに反応して上空で当てるというような使い方をするのは難しい。牽制にとどめておいた方が良さそう。



オーバーヘッドクラッシュ

↓↙←＋D

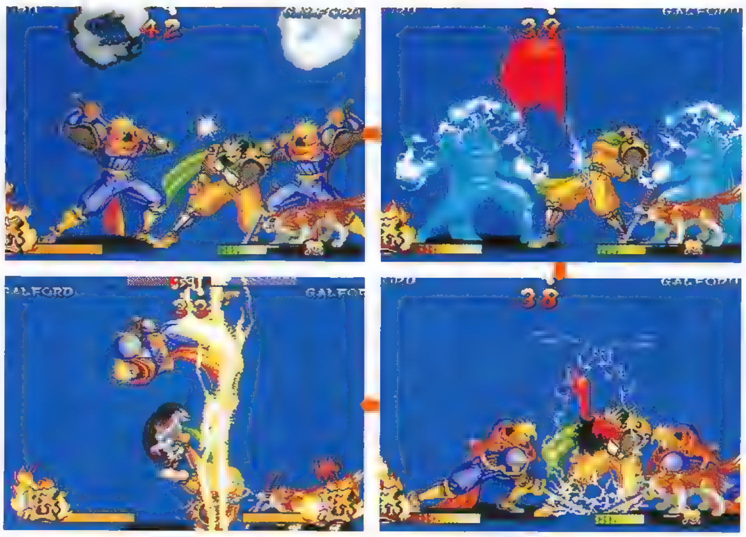
ガルフォードがジャンプし、上空で斜め下45度の方向にパピィを蹴り飛ばす。この後、落ちてくるまでガルフォード自身は無防備だが、パピィは画面端、もしくは地面で1回だけバウンドする。かなりトリッキーな技だ。



ダブルメガストライクヘッズ㊙

→←↙↓↘→＋CかD

その場で姿を消し、上空から相手に襲いかかるというのはレプリカアタックと同じだが、こちらは前と後ろの両方にガルフォードがいるのだ。とはいえ、本物はCなら前に、Dなら後ろに落ちるので、そのようにガードされてしまうと効果はない。ヒットすると、左右から同時に乱舞を見舞った後、両側から相手をつかみ、分身と2人してストライクヘッズで地面にたたきつける。技の性質上、しゃがみガードで防ぐことはできない。
（怒りゲージMAXのみ）



必殺技　武器飛ばし技　㊙マークは武器有りのみ使用できる技です。

羅刹

プラズマファクター(立ち)

→＋AB

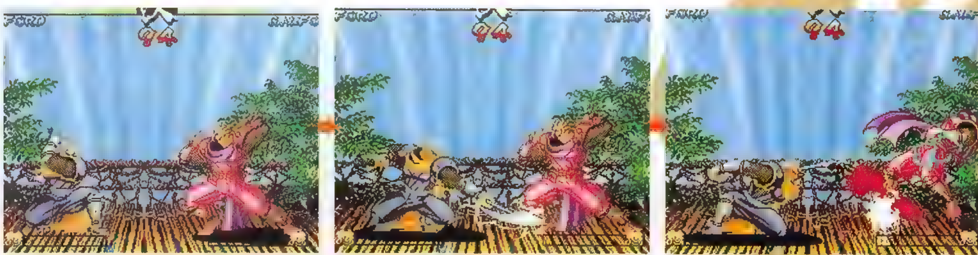
立ち強斬りと同じモーションで、稲妻をまとった刀を振り下ろす。当たれば相手は転倒する。ちなみに強斬りと同じく、間合いによって出す技が変化する。出した後も判定は残っているので、おいておく感じで出すといい。



プラズマファクター(しゃがみ)

↘＋AB

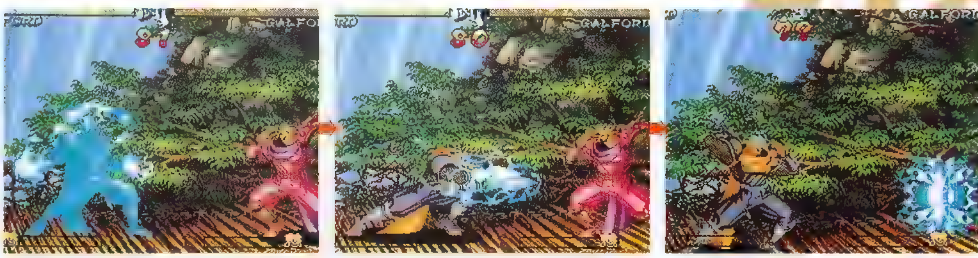
しゃがみ強斬りと同じモーションで、稲妻をまとった刀を振る。当たれば相手は転倒するが、実は立ちガードが可能だ。効果も間合いも同じなので、これを使うならば、ただのしゃがみ強斬りを出した方がいいだろう。



プラズマブレイク

↓↘→＋斬る

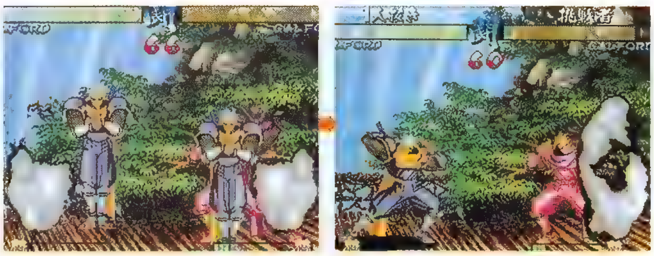
一見修羅のプラズマブレードと同じに見えるが、こちらには射程距離があるという一点において決定的に異なる。射程が切れると雷光はしばらくそこで停滞するので、起き上がりや攻撃避けに合わせて出しておくといい。



シャドーコピー

→←↙↓↘→＋AorB

修羅の同名必殺技と効果、性質ともにまったく同じ。さほど使い道はないと思われるが、出してみてうまい具合に相手に重なったら、ストライクヘッズで吸ってしまうという使い方も、ないわけではない。



レプリカアタック

→↘↓↙←＋ACorBD

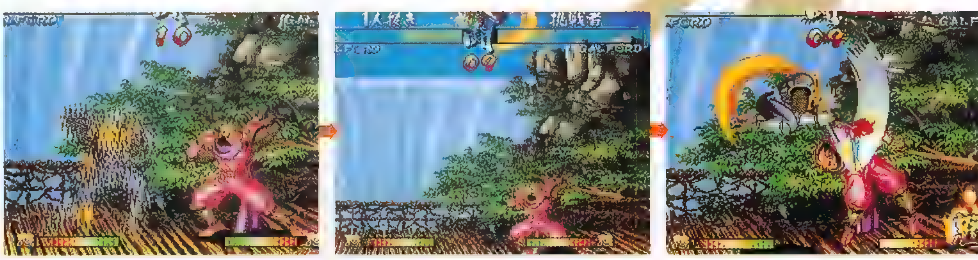
修羅の同名必殺技と同じ。ボタンの押し分けによって出る位置を変えられるというのもまったくもって同じだ。ちなみに、修羅も羅刹もこの技はしゃがみガードすることができず、当てると相手は転倒する。



イミテイトレプリカ

ダメージ中ACかBD

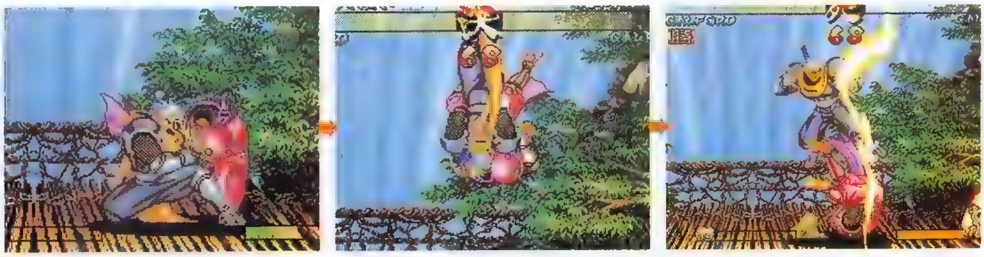
これまた修羅の同名必殺技と同じ技。基本的に早々と使う機会はないと思われるが、意表を突いた使い方として、相手に空中で攻撃をくらったときに出すというものがある。すると、着地した瞬間にこの技が発動するのだ。



ストライクヘッズ

→↓↘+D

ガルフォードといえばこの技、と言っても過言ではないくらい、ガルフォードをガルフォードたらしめている技。今回は通常技での投げがないので、今まで以上に重宝しそうだ。スキあらばどんどん狙っていこう。



D.S.H.（ダッシュストライクヘッズ）

踏み込み中→↓↘+D

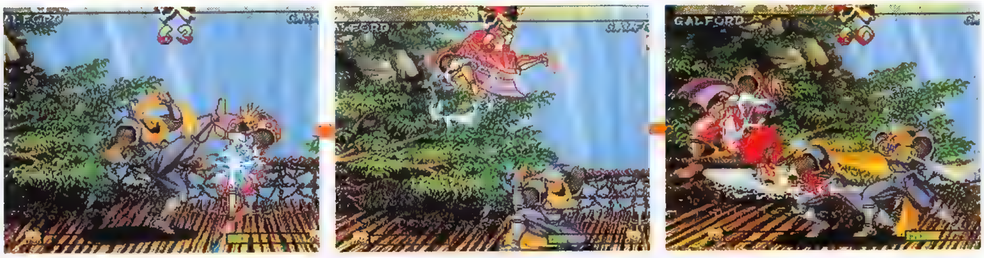
踏み込み中にコマンド入力することによって出せる、ストライクヘッズ。通常のストライクヘッズが真上に飛び上がるのに比べ、こちらは斜め上に飛び上がる。狙いやすい反面、ダメージ自体は少なめになっているようだ。



ライトニングスラッシュ㊄

→↓↘+C

相手に向かってダッシュし、ヒットすると相手を投げ上げて、落ちてくるところに稲妻をまとった刀を振り下ろす。ダッシュしての打撃技なので、ガードされてしまうとスキが大きい。連続技に組み込みたい。



ライトニングストライクスリー㊄

→↘↓↙←→+C

ダッシュして相手に向かっていき、ヒットするとライトニングスラッシュのように相手を投げ上げる。その後瞬間移動して、着地点に先回り。落ちてくる相手を今度は蹴りで上空へ追い返し、再び瞬間移動して空中で相手をつかみ、ストライクヘッズの要領で頭から地面にたたきつける。打撃技なのでガードされてしまうとピンチだが、判定が強いので相手の技の出かかりを潰してしまうことも多い。連続技に組み込むのも、非常に効果的だ。



必殺技　武器飛ばし技　㊄マークは武器有りのみ使用できる技です。



《究極の美への探究》

千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）

薙刀を使い、舞いを完成させようと思う歌舞伎役者。
「鬼」が人を斬り殺している所を見た狂死郎は、その「鬼の舞」に感激する。
自らの舞いもその美しさのようでありたいと思い、
舞を完成させるために「鬼」と闘う。

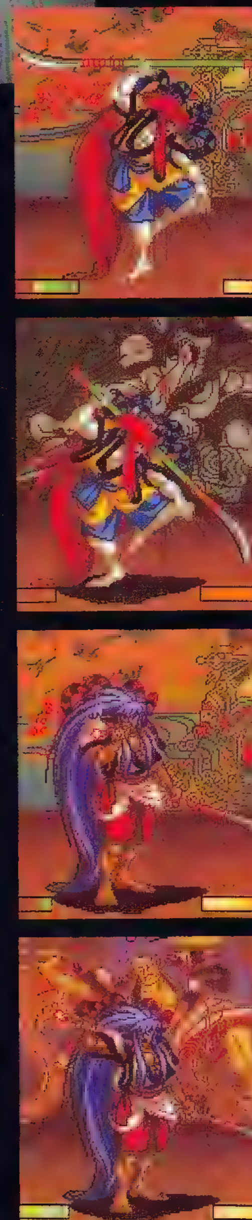
勝利画面



睨み合い



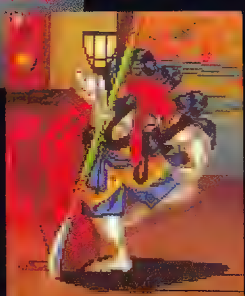
勝ち



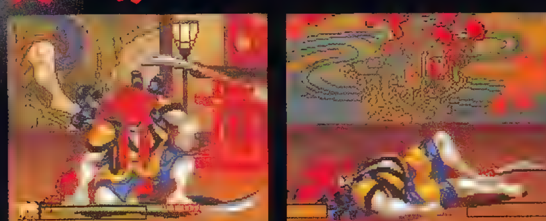
登場



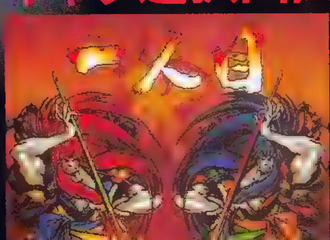
気絶



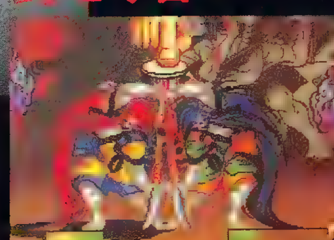
負け



キャラ選択画面



鍔ぜり合い



引き分け



特殊技

牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



引き込み



不意打ち



ジャンプ蹴り



足払い



踏み込み・弱斬り



踏み込み



防御崩し・引っ張る



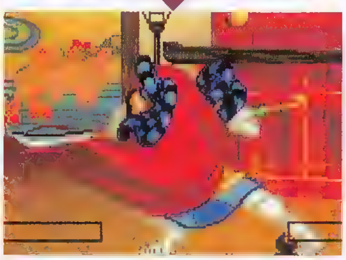
防御崩し・押す



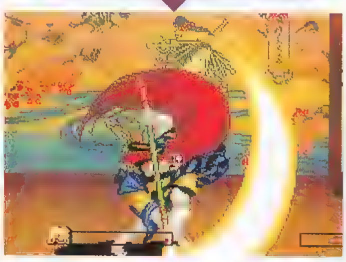
見切り



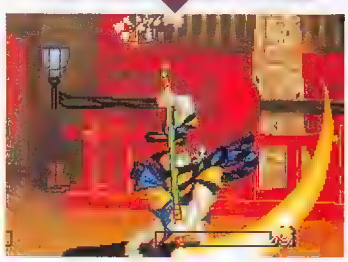
踏み込み・蹴り



踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



真剣白刃取り



当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

蝦蟇地獄㊙

→←↙↓↘→+AC

地面から大きな蝦蟇が出現し、舌を伸ばして攻撃する。立ちガードが不能で、当たると蝦蟇の口に引きずりこまれてしまう。隙が大きい技なのだがなんとなく使ってしまいたくなってしまう魅惑の技だ。当てるためには相手に立ちガードさせなくてはならないので、不意打ちなどを使ってゆさぶろう。まあ、不意打ちのモーションを見切って上ガードにするレベルの相手には意味ないかもしれないんだけどね。



火炎曲舞

↓↘→+斬る

口から炎を吹いて攻撃する。前作であった鬼の削りは今回なくなり、あまりおいしくはなくなったがそれでも相手の起き上がりに重ねておくくらいにはいいかも。リーチがあるわけでもないのでちょっと注意。



回天曲舞・天㊙

→↓↘+斬る

回転しながら舞い上がり相手を斬る。技の見た目通り、主に対空攻撃として使うのが強力。相打ちになることもあるが、ガードさえされなければまず安全といってもいい感じ。弱中強で飛び上がる高さと距離が違う。



大津波

↓↙←+斬る

とても隙の少ない飛び道具。大津波というわりには小さな津波が飛んでゆく。しかしその津波は飛ぶのが速い上に立ちガード不可なので効果の程はまさしく「大」津波といった感じだ。相手を牽制するにはもってこいな技なのだが、さすがに読まれると厳しいというのは贅沢な話かもしれない。小技に混ぜてたまに使うのがいいだろう。



狂死郎演舞㊙武

↓↘→×2+C

相手をなぎなたで3回斬りつける。威力は大きいがガードされると反撃を受けるというのは、ほとんどこのゲームの法則と言ってしまえるモノなので諦めよう。相手の近くから出さないと最後まで入らないことがあるのが難。



血煙曲輪㊙武

空中で↓+A

空中で回転し、落ちながら攻撃する。前作までと大きく違うのは、着地に隙ができたこと。おかげで地上の相手に当たっても、そこから連続技へとつなぐことができなくなってしまった。血煙曲輪は空対空で使おう。



跳尾獅子㊙武

→↘↓↙←+斬る

なぎなたを軸にして蹴りを繰り出し、当たった相手を燃やす。とりたてて判定が強いわけではないので、相手をビビらせて当てるくらいなものか？　対空としても使いにくいので安定した使い方は難しい。



荒事師狂死郎“鬼の舞”㊙武

↓↘→×2+BC

目の前に炎を吹きだし、その後地面を這うように炎が飛んでいく。馴れない相手ならこれを連発しているだけで結構イヤなものだと思うが、馴れた相手にはこれまたあまり使い勝手がよくない。読まれていれば飛び込まれてしまったりして厳しいけど、さりげなく使えば意外と強力なので、使い方を工夫してみよう。



必殺技　武器飛ばし技　㊙武マークは武器有りのみ使用できる技です。

羅刹

火炎曲舞・宴

↓↘→+斬る

修羅の火炎曲舞に似ているがリーチの点で微妙に違う。火炎曲舞・宴の方が横に長いのだ。その分少しだけ使いやすいのが嬉しいところ。まありーチが長いといっても技の使い方は火炎曲舞と同じような感じなので、安心していいのか落胆していいのかってなレベルだ。まあ別段不利になっているわけではないので、ちょっとお得と喜んでしまおう。



回転曲舞・地㊭

→↓↘+斬る

修羅の回転曲舞・天と違い、こちらは回転しながら地を這うように前へと進む。対空にしたいなら、早めに出してジャンプしてきた相手の裏側に回り込まないと厳しい。思い切って地上戦で使う方がいいのか?



血煙曲輪㊭

空中で↓+A

修羅の同名の技と同じ。一応空中から地上の相手に襲いかかるような技だが、実は相手がしゃがんでいるとスカることが多い。使うのならばめくりを狙っていくのが無難だ。乱戦時にジャンプして狙ったりしてみよう。



狂死郎宴舞㊭

↓↘→×2+C

修羅の同名の技と同じ。相手をなぎなたで3回斬りつけて燃やす。ガードされると手痛い反撃を受けるといった部分も同じだ。無理に使うタイプの技ではないのでともすれば忘れがちになりそうな技だけど、こういった威力の高い技はいつでも入れられるだけの「心の準備」をしてプレイしておきたい。それだけで勝率が少しはよくなるはずだ。



八岐大蛇

↓↙←×2+C

大蛇のような炎を飛ばす飛び道具。隙が少なく、相手の飛び道具を貫通して前に進むのが大きな特徴。この特徴はかなり大きな利点になっており、うかつに飛び道具を出した相手を燃やすことができる。そのかわりと言ってはなんだが威力があまり高くないのが残念ではある。まあこれで威力まで高かったら、他キャラの妬みの的だろうけどね。



跳尾獅子・乱心㊌

→↘↓↙←+斬る

修羅の跳尾獅子と違い、こちらは少し前進する。移動距離は弱中強でかわるので微妙に調節していこう。この技に限らず羅刹狂死郎の必殺技は真サムスピの狂死郎のマイナーチェンジが多いのが特徴なのだ。



荒事師狂死郎"鬼の舞"㊌

↓↘→×2+BC

修羅の同名の技と同じ。目の前に炎を吹き出し、その後地を這うようにして炎が走る。相手に炎が当たれば大きな爆発が起こる。八岐大蛇を連発し、たまに鬼の舞を出したりするのもいいけど、遠距離で鬼の舞を連発するのも意外と相手にとってはイヤなもの。あくまで遠距離での牽制ではあるがリスクがあまりないのでよいだろう。近寄ってきたら、技を出すふりだけして飛び込みを誘い、対空技で迎撃してしまうのがいいぞ。主役というよりも助演として力を発揮する技なのだ。



必殺技　武器飛ばし技　㊌マークは武器有りのみ使用できる技です。

《静なる鋭刀》

橘 右京（たちばなうきょう）



死病に犯される、居合斬りの達人。
右京の流派、神夢想一刀流の道場を帯刀する侍を狙う鬼の標的となり、
師匠及び門人がその犠牲となる。
久しぶりに道場を訪ねた右京は
散々たる道場の有り様を見て、「鬼」を討つ為に旅に出る。

キャラ選択画面



気絶



勝利画面



鍔ぜり合い



登場



勝ち



引き分け



負け



睨み合い

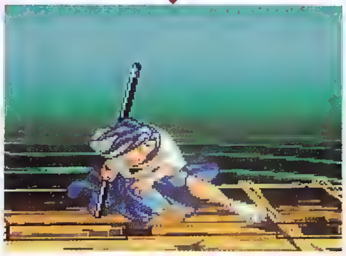


特殊技

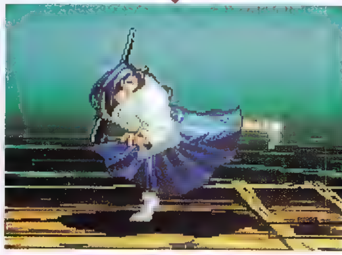
牽制攻撃



下段狙い攻撃



上段蹴り



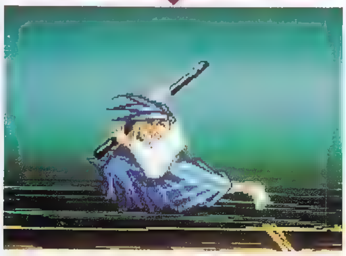
引き込み



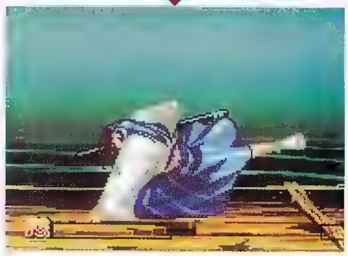
不意打ち



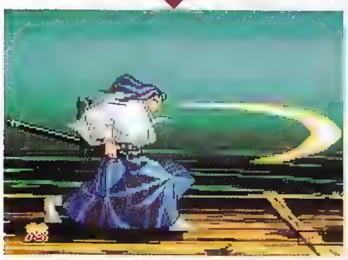
ジャンプ蹴り



足払い



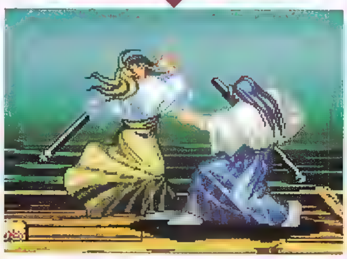
踏み込み・弱斬り



踏み込み



防御崩し・引っ張る



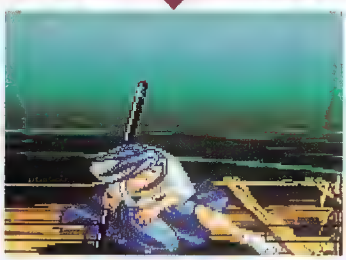
防御崩し・押す



見切り



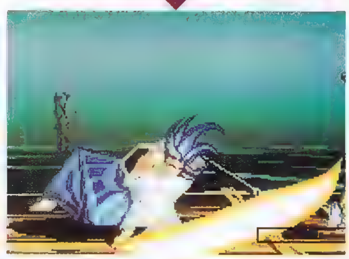
踏み込み・蹴り



踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



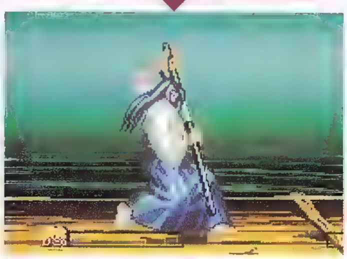
怒りゲージ溜め



真剣白刃取り

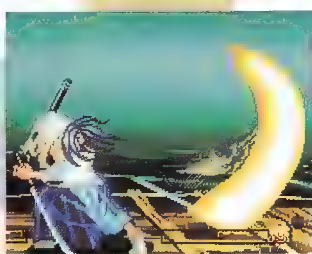
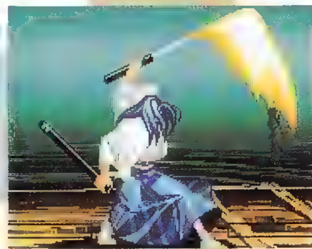
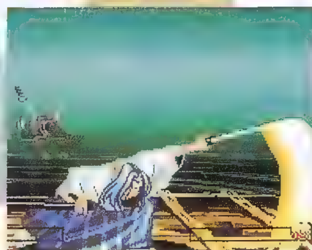
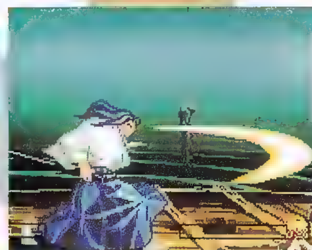
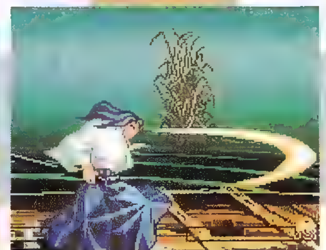
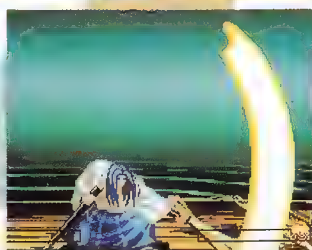
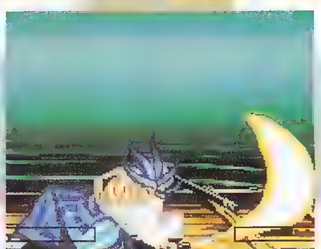
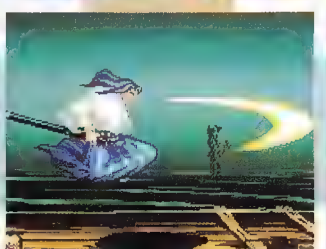
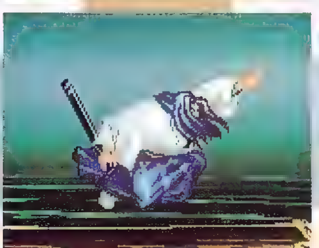
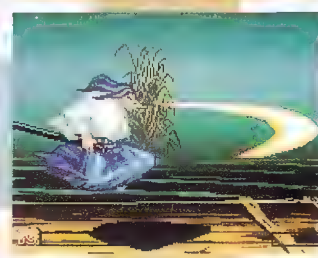
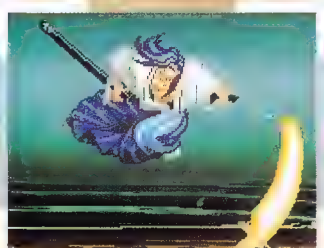


当て身



回り込み



	素手攻撃	強斬り	中斬り	弱斬り
立ち近距離				
立ち遠距離				
しゃがみ近距離				
しゃがみ遠距離				
垂直ジャンプ				
斜めジャンプ				

非剣 ささめゆき(武)

↓↙←+D

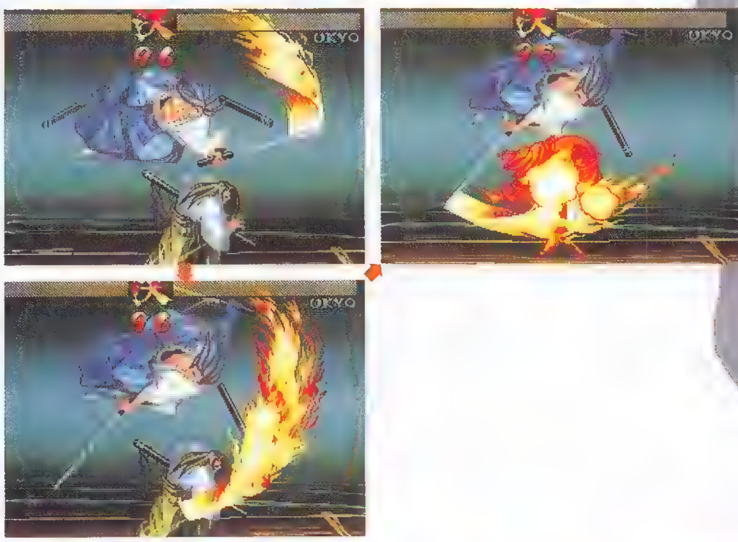
リンゴを投げるフェイント技。秘剣ささめゆきやツバメ六連を狙う前の布石として多用したいところだが、十分隙があるのでなかなかそうもいかない。相手の近くで出してガードしてる相手を投げてしまうのも気持ちいい。



秘剣 ツバメ返し(武)

空中で↙↓↘→+斬る

空中で身をひねりながら素早く居合い切りを繰り出す。前作までと違い、飛び道具のツバメが出なくなったのであまり使える技ではなくなってしまった。弱中強とだんだん攻撃範囲が広くなり、そのかわり着地した時の隙も大きくなる。判定は強いのが救いだけど空中ガードも可能で、背の低い相手に登りツバメでしゃがんだ相手に当てることができなくなってしまったのも痛い。



秘剣 天つ風(武)

→↘↓↙←+C(溜め)Aで開始

最初に溜めポーズを取り、そこからダッシュ、ショートジャンプをして相手に斬りつける。しゃがみガード不可なので、立ちガードのできない霜風と併用して使うと少し効果的に利用できる。長く溜めると高く跳ぶ。



秘剣 ささめゆき(武)

↓↙←+斬る

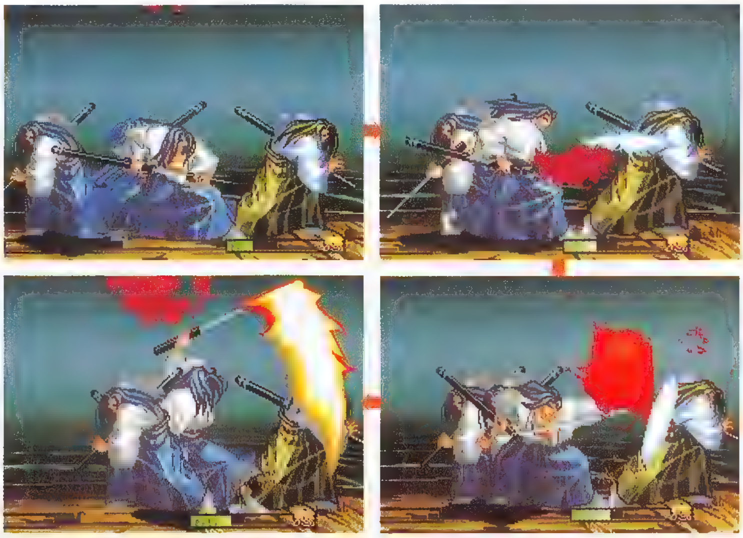
リンゴを投げたあと、目にもとまらぬ素早さで無数の居合い切りを繰り出す。非剣ささめゆきと併用して使いたいところだが、秘剣ささめゆき自体の隙が大きいのでそうも言ってられない。相手に当てても反撃受けることもありなのだ。趣味の技っぽい要素が強いけど、有効に使いたいのなら最後の削りなどに使うのが無難なところだろう。



秘剣　朧刀㊙武

↓↘→＋斬る

前作の残像踏み込み斬りに似た技だが、ガードされたらほぼ反撃を喰らってしまう技なので、実際は似ているだけで全然異なる技といえる。弱は１回、中2回、強は3回と、斬りつける回数が違うので馴れていない相手は下手に反撃したりしようとして喰らってくれることも多い。単体で使おうとせず、牽制の遠距離立ち中斬りが当たった瞬間に出して連続技のみに使うなど、割り切ってしまえば強力な技となるぞ。



秘剣　霜風㊙武

→↘↓↙←＋C（溜め）　B（開始）

最初に溜めポーズを取り、そこから足もとを狙ったダッシュ斬りを繰り出す。天つ風と併用したいところだがガードされるとどちらも隙だらけだし、実は双方ジャンプで安定して避けられ反撃されてしまう。読まれると死。



ツバメ六連㊙武

→↘↓↙←→＋BC

リンゴを投げた後にショートジャンプで飛びかかり、相手に六回ツバメ返しを叩き込む。派手で気持ちいいのだがガードされるとその場で咳込み、非常に大きな隙ができる上、空中ガードまでされてしまう。リンゴを投げたあとしばらくの間は無敵だ。一応しゃがみガード不可技なのだが、間合いによってはしゃがんでる相手を飛び越してしまうし、右京にはお手軽で強力な下段攻撃がないので安定立ちガードしている相手も多く、さほど嬉しくない。それだけに当たったときの喜びは大きいかもしれないけどね。



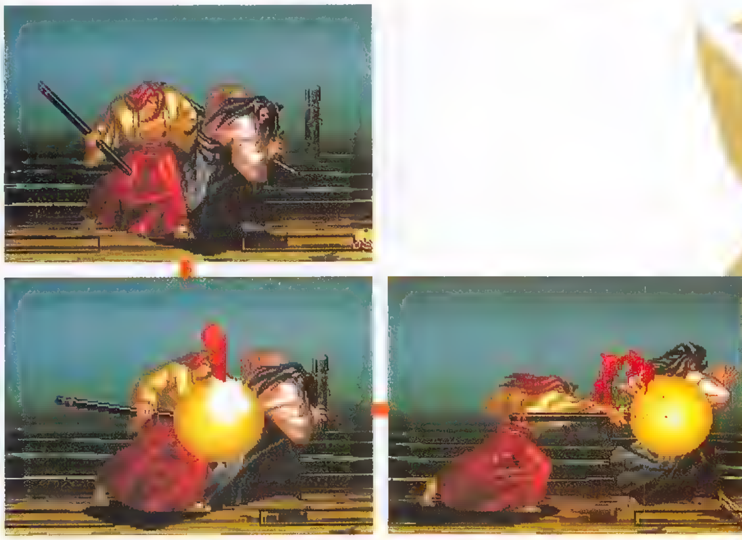
必殺技　武器飛ばし技　㊙武マークは武器有りのみ使用できる技です。

羅刹

雲雀（武）

←→＋A

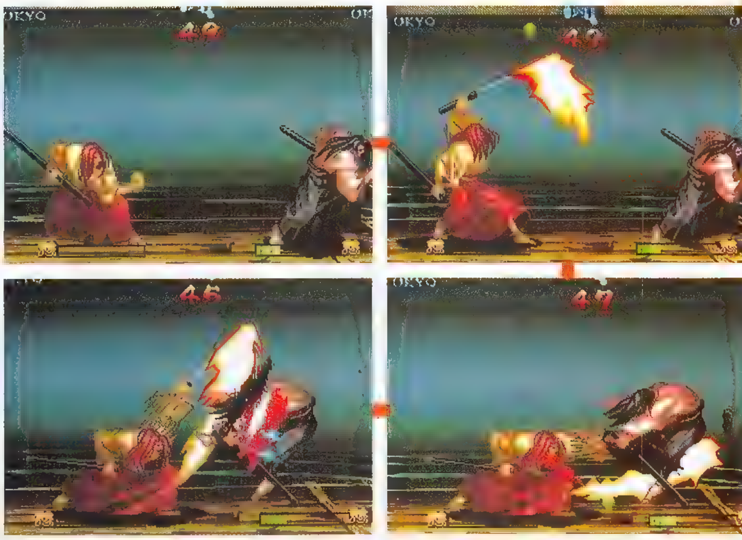
刀の柄を前に突き出して、当たった相手をよろめかせる。この技単体では攻撃力が弱いのだが、攻撃判定が3回出るので最後までちゃんとガードしないとよろめいてしまう。よろめいた相手には痛い追い打ちをかけておこう。出るまでが遅く、出た後も隙がある技なので多用するものではないが、たまに使うとなかなか効果的だ。



秘剣ささめゆき・閃（武）

↓↙←＋斬る

修羅の秘剣ささめゆきと似ているが、こちらは一発でも入るとその場で相手を切り刻むタイプなので、好みにもよるだろうが多少使いやすく感じる。とはいえガードされた時の隙の大きさは例によって洒落にならないレベルなので、これも多用せずにたまに使うといった感じになるだろう。ハイリスクローリターンをドット絵に置き換えたような技なのだが、馴れない相手は焦って反撃しようとする事も多く、けっこう喰らってくれる。



秘剣 陽炎（武）

→↓↘＋斬る

ツバメ返しという「飛び道具」を失った右京がかわりに地上で使う飛び道具。振り上げる刀と飛び道具双方に攻撃判定があり、刀が当たれば連続で飛び道具も当たる。加えて飛び道具が当たった相手は倒れないので、そこにさらなる追い打ちも可能。出すモーションが遅いので正面からは連続技にはならないが相手が背中を向けているときなら、近距離中斬りからキャンセルでつながる。ここでのけぞった相手にしゃがみ強斬りを入れよう。



秘剣 夢霞㊣

↙↓↘←→＋C

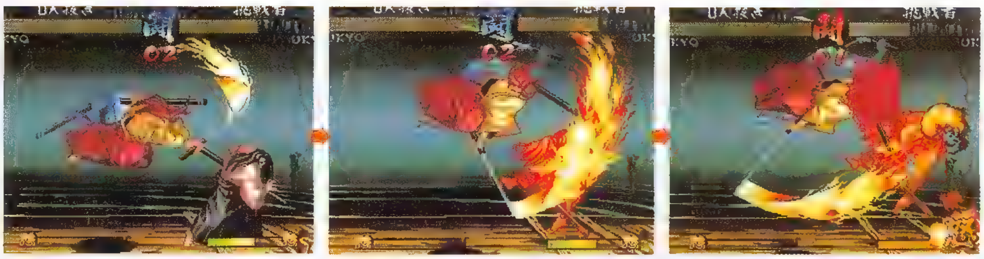
前作で柳生十兵衛が使っていた必殺技「心眼刀」と同じタイプの技。刀を構え、そこに斬り攻撃を受けると反撃する。ダメージはなかなか高いので対戦相手の攻撃パターンを読んで使っていきたい。蹴り技や多くのしゃがみ斬りなど、当て身出来ない技も多いが、他の必殺技に比べればスカっても隙が少なく、ローリスクな部類だと言える。ただ、コマンドミスでささめゆき・閃が出てしまうことがある。これが出るとかなり痛いので注意。



秘剣ツバメ返し㊣

→↓↘→＋斬る

修羅の同名の技と同じ。空中で居合い斬りを繰り出す。空対地で出しても地上の相手が見切りで避けてしまえば意味がない（どころか大反撃を喰らう）ので、どうしても意表をついて使う必要がある。当たれば痛いぞ。



夢想残光霞㊣

→←→＋CD

出すと右京が走りだし、当たった相手を目にもとまらぬ速さで斬り刻む。ガードされると咳込むので隙が出来るが、攻撃判定がすぐ出るので乱戦時や連続技などにいい。また相手の飛び込み攻撃や中強斬りを近くでガードしたとき、素早く入力すれば、次の技が出る前や硬直中に夢想残光霞が入ることも多いので覚えておこう。当然ガード崩しからも入れることが可能だぞ。羅刹右京の神髄とも言える技なのだ。



■必殺技 ■武器飛ばし技 ㊣武マークは武器有りのみ使用できる技です



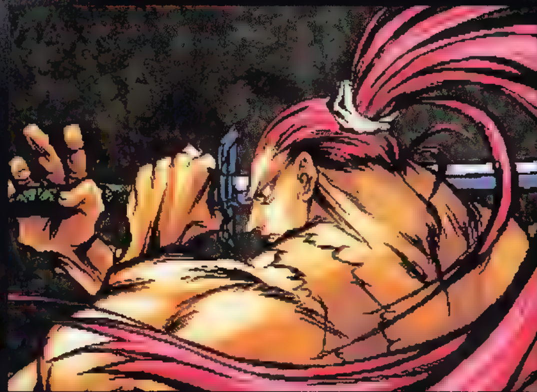
《兇刃》

牙神幻十郎

きばがみげんじゅうろう

目的もなく旅を続ける。だが、覇王丸を殺す目的だけは変わらない。
彼にとって、何事においても一番簡単に解決させる方法が、
左手に握られた刀を振り下ろすことであり、
殺すことに対しては罪悪感すらもない。
「鬼」についても何も感情はもっていない。

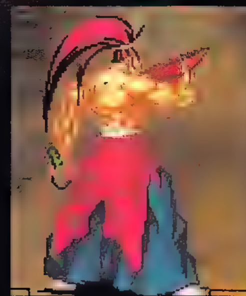
勝利画面



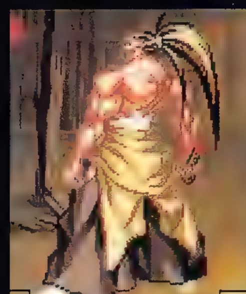
睨み合い

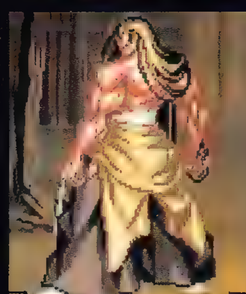


勝　ち









登　場



気　絶



負　け



キャラ選択画面



鍔ぜり合い



引き分け



特殊技

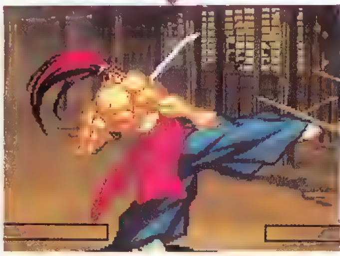
牽制攻撃



下段狙い攻撃



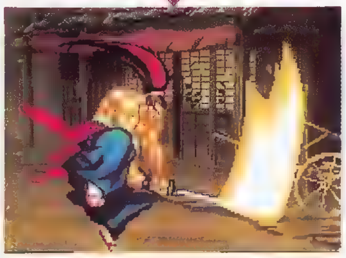
上段蹴り



引き込み



不意打ち



ジャンプ蹴り



足払い



踏み込み・弱斬り



踏み込み



防御崩し・引っ張る



防御崩し・押す



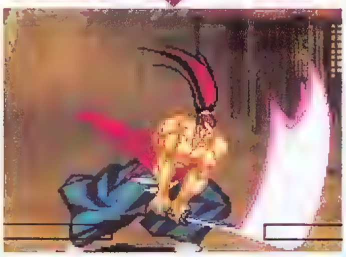
見切り



踏み込み・蹴り



踏み込み・強斬り



踏み込み・中斬り



怒りゲージ溜め



真剣白刃取り



当て身



回り込み



素手攻撃　強斬り　中斬り　弱斬り



立ち近距離
立ち遠距離
しゃがみ近距離
しゃがみ遠距離
垂直ジャンプ
斜めジャンプ

桐覇 光翼刃㊍

➡⬇↘＋斬る

　刀を大きく振り回し、真上に飛び上がる。一見すると対空必殺技のようだが、必須とも思える無敵時間が存在しない。よって、対空として使うにはいまいち信用がおけない技だ。せいぜい早めに反応して、相手が技を出す前に打ち落とすくらいだろう。攻撃判定は横にそこそこ広いので、連続技に組み込むのがいい。もちろんその際は、スキの小さい弱で出すことをお忘れなく。



三連殺㊍

⬇↘➡＋斬る（３回入力）

　相手に向かって高速移動した後、斬りつける。同じコマンドを連続して入力することによって、３回までヒットさせることができる。基本的に３発目がはいると相手は転倒するが、強で出したりして１発目でめくってしまうと、３発目に違う技が出てしまい、転ばせることができなくなる。入力のタイミングは前作より遅めなので、相手の対応を見て三連殺を続けるかどうか判断することが可能になった。



牛刃

⬅⬇↙＋C

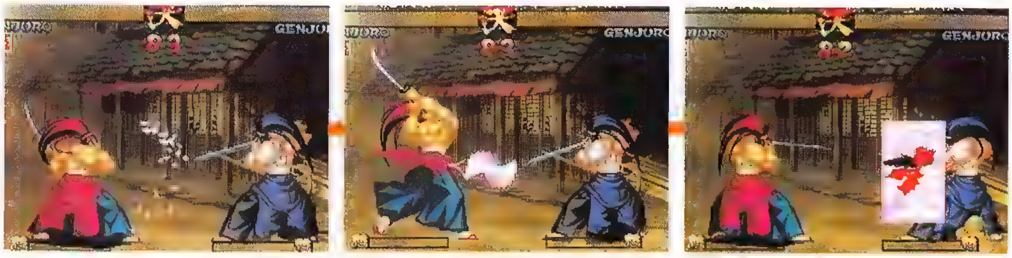
　相手をつかみ上げ、上空へ投げ上げると同時に、花札とともに斬り捨てる。幻十郎が初めて使えるようになったコマンド投げ。今回の投げはミスるとスカリポーズがでてしまうので、出すからには確実に相手を捕らえたい。モズ落とし及とライクヘッズなどのように、ダッシュから出すと威力が落ちるということもなさそうなので、ダッシュから狙っていくといい。



桜華斬㊍

↓↙←＋斬る

「散れ！」のかけ声とともに、相手に向かって花札を飛ばす。飛び道具系の必殺技にしては出るのが早くスキも小さいので、かなり信用のおける技といえる。射程距離が短いという欠点はあるが、さほど問題はないだろう。



紅

→↘↓＋斬る

その場で大きく刀を振りかぶり、一気に切り下ろす。でるまでのスキが非常に大きいが、一度でてしまえば何をされても判定は残るようなので、相打ち覚悟で使っていく分には申し分ない技だ。ただし、いくら相打ちOKだといっても、強斬りなどと撃ち合いになるとワリを食うのはこちらなので、使いどころには注意したい。



五光斬㊍

→←↙↓↘→＋AB

真サムライスピリッツから継承した、幻十郎の武器破壊技。目の前に花札を出現させ、ふれた相手を空高く舞い上げる。幻十郎自身もその後相手を追ってジャンプし、空中で五光を表す花札とともに5回相手を斬りつけ、地面にたたき落とす。前作のように上半身の無敵はなくなったが、技自身の判定の強さは相変わらずなので、タイミングを合わせれば対空に使えないこともない。スキもほとんどないので、積極的に狙っていっていいだろう。



必殺技　武器飛ばし技　㊍マークは武器有りのみ使用できる技です

羅刹

桐覇　光翼刃㊿

→↓↙＋斬る

修羅の同名必殺技と効果は同じ。こちらも、その見た目とは裏腹に対空として使うには不安が残る技だ。はずしたときのスキも尋常でなく大きいので、下手な多用は絶対に避けねばならない。ちなみに、根本から当たると弱なら2発、中なら3発、強なら4発までヒットする。ダメージもそれにつれて大きくなるので、確実に当てることが可能な状況ならば、強で出したい。



百鬼殺㊿

→←→＋斬る

刀を腰だめにして水平に数回振り、それに当たった相手を引き寄せ、斬りつける。この技はそれでは終わらず、その後斬った相手を前方へ蹴り飛ばすのだ。スキも大きく使い勝手は悪そうだが、弱中強とうち分けることによって刀を振る回数がそれぞれ2、4、6回と変化するので、使い分ければ相手の動きを封じることも可能となるだろう。



裏桜華　菖蒲㊿

↓↙←＋斬る(押しっぱなし)

修羅の桜華斬の色違いバージョン。といいたいところだが、こちらは出した後にボタンを押しっぱなしにしておくことによって、ガードされても跳ね上がり、再び相手を襲うというプラスアルファがある。この時は、しゃがみガードが不能になっているのだ。押しっぱなしにしなければ普通の桜華斬と同じ技になるので、使い分けて相手を惑わせてやろう。



三空殺㊜

↓↘→＋斬る（３回入力）

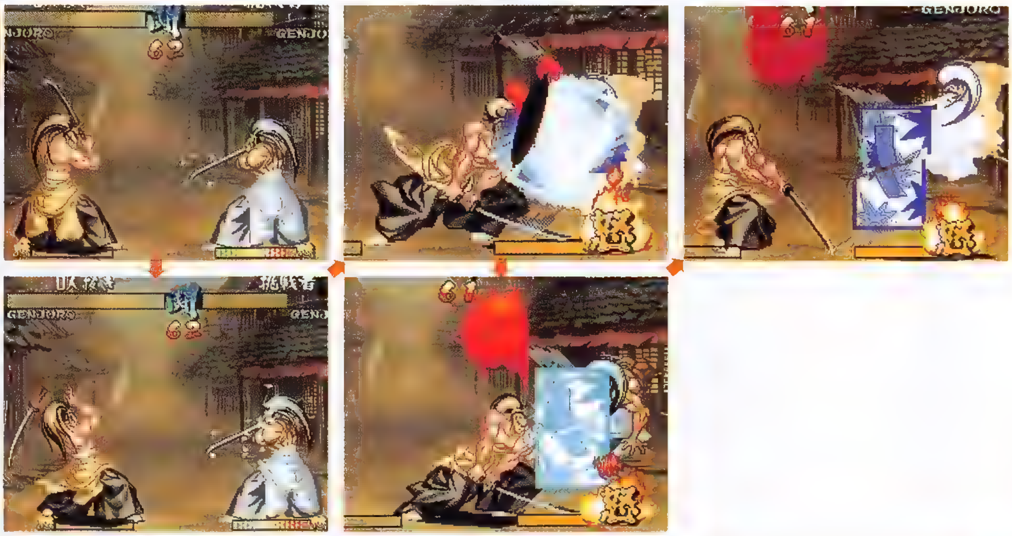
修羅の三連殺のマイナーチェンジバージョン。同じく相手に突進していき、ヒットすると相手を花札とともに上空へと斬り上げる。同じコマンドを連続して入力することで、その後さらに2回、計3回ヒットさせることが可能だ。連続技に組み込むと非常に強力だが、ボタンの押し分けによって相手をめくったりすることはなく、その上はずすとスキは特大。単体で使うにはリスクが大きすぎる技だ。



紫暮(しぐれ)㊜

→↘↓＋斬る

修羅の紅と性質はまったく同じ。違うのは、ヒットしたときに出る花札くらいのものだ。相変わらず出るのは遅いので、連続技に組み込むなどの使い方はできない。相手の起き上がりに重ねておくくらいが考えられる使い方だろう。羅刹は裏桜華を多用することになると思うので、暴発しないよう、逆に注意が必要になるぞ。



裏五光㊜

→←↙↓↘→＋CD

修羅の持つ武器破壊技、五光斬と、その内容はほとんど同じ。使い方もほぼ同じものと思ってもらって問題ない。違うのは技の視覚効果で五光斬が上昇しきってから相手を斬りつけ始めるのに対して、こちらは上昇しながら相手を斬りつけ、斬った場所に１枚ずつ花札を残していく。頂点で最後の１斬りとともに、5枚の花札を一刀両断にするという、何ともかっこいい技なのだ。羅刹幻十郎使いなら、常に狙っていきたい技といえるだろう。



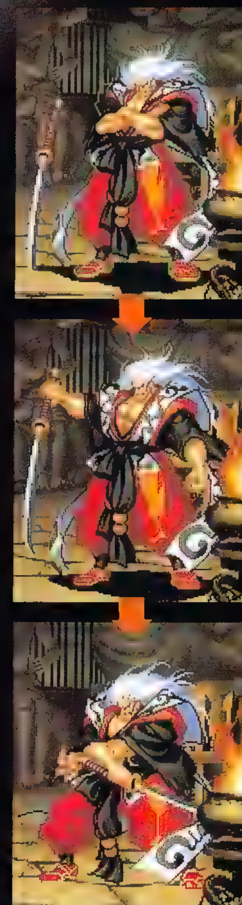
必殺技　武器飛ばし技　㊜マークは武器有りのみ使用できる技です。


《鬼神覚醒》
壬無月斬紅郎
みなづきざんくろう
「鬼」と呼ばれる男。無限一刀流と呼ばれる剣の使い手であることと、
無差別な殺人を繰り返してきたことしか知られていない。
今はただ静かに、剣豪を待ち受ける。

デモ画面



登場



キャラ選択画面



勝ち



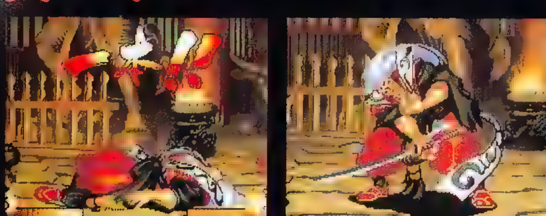
鍔ぜり合い



引き分け



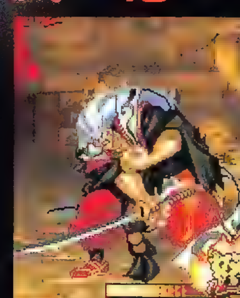
負け



睨み合い



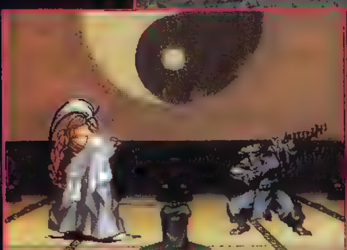
気絶





▲六戦目には必ず黒子が出てくる。今回の黒子は真サムスピのときとは違い、自分の技で闘うわけではないのだ！











▶プレイヤーの使っているキャラに黒子は変身して挑んでくるぞ！　変身のシーンはなんカカッチヨいい！





《？？？》

黒子（くろこ）

サムライシリーズに於いて常に公平な判断を下す審判役。
今回、姿が見えないと見えないと思ったら…。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 増刊発売記念大プレゼント

心はサムライ、レッツ応募だ。
巻末のアンケートハガキにてよろしくね。



①ネオジオCD　5名



②ネオジオ　5名

③ネオジオCDソフト
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣　5名

④ネオジオロムカセット
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣　5名

⑤真サム　ナコルルテレカ　10名
⑥真サム　チャムチャムテレカ　10名
⑦真サム　ガルフォードテレカ　10名

⑧ナコルル人形



紫ナコルル　2名



EDナコルル　2名

⑨テリー革ジャン
1名



ゲーメスト増刊
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

平成8年1月16日発行　第11巻第2号通巻161号

発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
進行管理●松井雄一
編集●カラーフィールド
デザイン●カラーフィールド／スクエア

株式会社 新声社
東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
tel. 03(3293)9321

印刷●大日本印刷株式会社



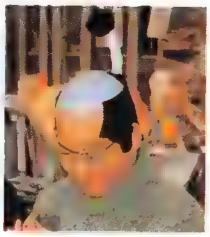
斬紅郎無双剣読者サービス部

ビデオ



通販番号：GV-14　価格4800円　送料：H
真侍魂ビデオ　付録十兵衛眼帯

真サムのビデオには、十兵衛アイパッチが付いてるぞ！ビデオとアイパッチで、最強の十兵衛を目指すのだ！



'96ゲーメストカレンダー

通販番号：SS-149	NEOGEOギャルズカレンダー	価格1800円	送料：E



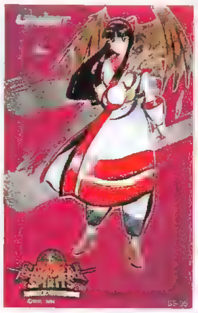
SNKのヒロインたちでつづる'96カレンダー。イラストはすべて描き下ろしで、ゲーメストならではの豪華さなのだ!!



SNKの人気キャラを集めたKOFシリーズの最新作！格好良いオフィシャルイラストと画面写真がナイスマッチ！

通販番号：SS-148	KOF'95カレンダー	価格1800円	送料：E

テレカ







真侍ナコルルテレカ	真侍チャムチャムテレカ	真侍ガルフォードテレカ
通販番号：SS-95	通販番号：SS-96	通販番号：SS-97
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A

ナコルル人形



価格7000円　送料：E
通販番号：SS-102
EDナコルル人形



価格7000円　送料：E
通販番号：SS-100
紫ナコルル人形

ゲーメストのサムスピグッズといえばなんと言ってもナコルル人形！その愛らしさはナコルルファンには涙もの!!紫ナコとEDナコ、君はどっちを選ぶ？



価格2980円　送料：E
通販番号：SS-101
紫ナコルルドレスセット

ナコルル等身大ポスター



通販番号：GS-5　ナコルル等身大ポスター　価格2500円　送料：E

都築ナコルルポスターは等身大のビッグサイズ！買わないと"大自然のおしおきよ!!"

読者サービス部通販心得の条

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1ヵ月ほどかかります。
○返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

◇たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いとなります）
例：G3ジャンヌテレカ1枚……100円
WH2JETビデオ1本……サービス
㋖屋ロゴプレスタオル2枚……400円
マッドマンTシャツ1枚……500円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

郵便振替口座番号：00150-4-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326（月ー金：AM10:00ーPM6:00）

送料表

A 何個でも……100円
B 2個まで……100円
　3個以上……200円
C 1個なら……200円
　2個以上……400円
D 3個まで……200円
E 4個以上……400円
F 何個でも……500円
F 何個でも……800円
G 単品発送品…800円
H 何個でも(サービス)無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ケレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

サムライサービス部



テリ革ジャン

テリー革ジャン〈レッド〉L
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-136L

テリー革ジャン〈ブルー〉L
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-137L

テリーグローブ　M
価格3980円　送料：E
通販番号：SS-138M

テリーグローブ　L
価格3980円　送料：E
通販番号：SS-138L

餓狼3キャップ
価格3000円　送料：F
通販番号：SS-139

キンファイ'95 テレホンカード



主人公チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-140



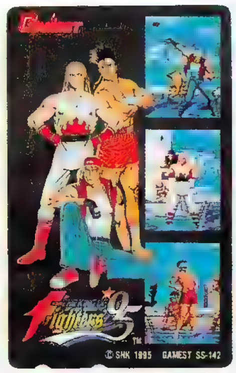
ライバルチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-141



女性格闘家チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-144



龍虎チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-143



餓狼チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-142



キムチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-147



怒チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-146



サイコソルジャーチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-145

50円切手をはってください。

101-□□

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	プレゼント番号
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	

■ 斬紅郎無双剣 ■

読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

②増刊号やムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

④この本の評価を下の３つの中から選んで下さい。

良い　　　普通　　　悪い

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円
00150－4－98420	

加入者名	料金	特殊取扱
株式会社 新声社 GMC SAM		

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

払込人住所氏名
（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150－4－98420（右詰めにご記入ください）	通常払込料金加入者負担
加入者名	株式会社新声社 GMC SAM	
金額	※ 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
料金	（消費税込み）　円	受付局日附印
特殊取扱		

テレカ

超豪華SNK キャララインナップ



舞テレカ	東テレカ	アンディテレカ	テリーテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-109	通販番号：SS-108	通販番号：SS-107	通販番号：SS-106



山崎テレカ	ホンフウテレカ	ボブテレカ	双角テレカ	マリーテレカ	フランコテレカ	ギーステレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-116	通販番号：SS-115	通販番号：SS-114	通販番号：SS-113	通販番号：SS-112	通販番号：SS-111	通販番号：SS-110



龍虎の拳テレカ	女三拳士テレカ	サイコソルジャーテレカ	日本最強格闘家テレカ	餓狼伝説3テレカ	秦崇雷テレカ	秦崇秀テレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-2	通販番号：SS-92	通販番号：SS-91	通販番号：SS-90	通販番号：SS-119	通販番号：SS-118	通販番号：SS-117



餓狼SPアンディテレカ	餓狼SPテリーテレカ	MONDO舞テレカ	気力マニアテレカ	挑発ハンターテレカ	格闘乙女物語テレカ	龍虎ソルジャーテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1300円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-56	通販番号：SS-55	通販番号：SS-14	通販番号：SS-75	通販番号：SS-74	通販番号：SS-73	通販番号：SS-72



MONDO東テレカ	MONDOアンディテレカ	MONDOテリーテレカ	餓狼伝説2テレカ	餓狼伝説テレカ	餓狼スペシャルテレカ	餓狼SP東テレカ
価格1300円　送料：A	価格1300円　送料：A	価格1300円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1000円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-13	通販番号：SS-12	通販番号：SS-11	通販番号：SS-3	通販番号：SS-1	通販番号：SS-58	通販番号：SS-57

ビデオ各種

これでSNKキャラを復習せよ!!



餓狼伝説2ビデオ
価格6000円　送料：H
通販番号：GV-2
付録：舞さまセンス



龍虎の拳2ビデオ
価格6800円　送料：H
通販番号：GV-8
付録：攻略小冊子



餓狼伝説スペシャルビデオ
価格7000円　送料：H
通販番号：GV-6
付録：攻略小冊子



裏サムライスピリッツビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛アイパッチ



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：紅丸&東ヅラセット



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-20
付録：京サマエチケットブラシ



餓狼伝説3ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：小冊子

読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
○ご入金後から、商品のお届けまでに15〜25日ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。
○価格はすべて税込みです。
○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

商品の送料

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。(単品発送品は個別に加算してください)
送料例：ZEROテレカ1枚……100円(A)
X最強シャーペン2本……400円(C)
ヴァンパイアハンタービデオ1本無料(H)
フェリシアビッグタオル2枚……500円(E)
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円です。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額14,760円＋送料500円＝15,260円となります。

A　何個でも……100円
B　2個まで……100円
　　3個以上……200円
C　1個なら……200円
　　2個以上……400円
D　3個まで……200円
　　4個以上……400円
E　何個でも……500円
F　何個でも……800円
G　単品発送品……800円
H　何個でも…無料（サービス）

ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。
1　コインホルダー：10点
2　ゲレンジャーテレカ：20点
3　吉崎観音テレカ：20点
4　システム手帳：40点
5　ゲーメストプレスTシャツ：50

郵便振替口座番号：00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先：株式会社　新声社　読者サービス部
〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ電話番号：☎03-3293-9326
受付時間：月〜金曜日
AM11:00〜PM5:00



GAMEST No.164
平成8年1月16日発行
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
定価780円
雑誌22446-1/15 ©新声社1995
T1022446010787